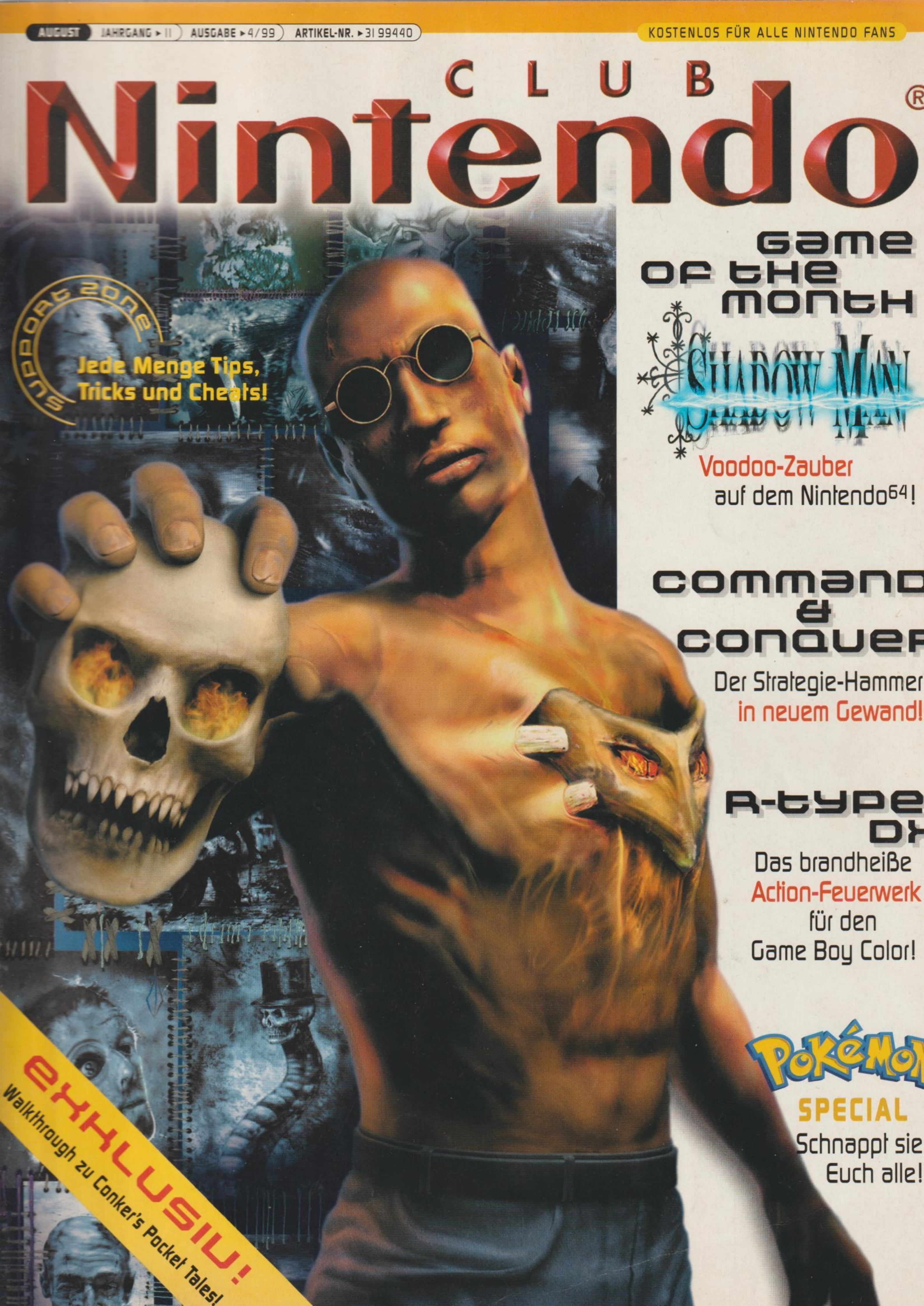
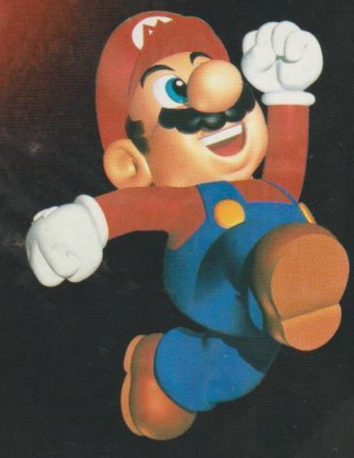
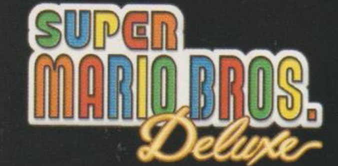


AUGUST
JAHRGANG ▸ 11
AUSGABE ▸ 4/99
ARTIKEL-NR. ▸ 31 99440
KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS
CLUB Nintendo®
Support Zone
Jede Menge Tips, Tricks und Cheats!
Game of the Month
Shadow Man
Voodoo-Zauber auf dem Nintendo64!
Command & Conquer
Der Strategie-Hammer in neuem Gewand!
R-Type DX
Das brandheiße Action-Feuerwerk für den Game Boy Color!
Pokémon
SPECIAL
Schnappt sie Euch alle!
EXKLUSIV!
Walkthrough zu Conker's Pocket Tales!

gib alles





Dein Herz rast. Deine Finger zittern. Dein Game Boy Color ist der ultimative Spielespaß für unterwegs. In sechs neuen Farben!
Und wer hüpft und rennt da? Super Mario!
Der Klassiker ist wieder da:
Super Mario Bros. Deluxe.
Jetzt auch für den Game Boy Color.



GAME BOY COLOR
feel everything everywhere



Die Verwandlung



Liebe Leser... Pi... Wundert Euch bitte nicht, wenn Euch dieses Editorial etwas seltsam vorkommt... Aber vielleicht ist es das letzte seiner Art... Das letzte Editorial in einer Welt, wie wir sie vielleicht schon bald nicht mehr wiedererkennen werden...

Denn wie schon angedeutet: Merkwürdige Dinge geschehen um uns herum... und das Leben der Club Nintendo Redaktion hat sich bereits dramatisch verändert... Wir alle sind Veränderungen unterworfen... wir alle verwandeln uns... Und dieses Editorial versucht, dafür eine Erklärung zu finden... Pika... Sorry...

Jeder von Euch kennt das Gefühl, wenn ein gutes Videospiel von ihm Besitz ergreift... und Ihr Tag und Nacht an nichts anderes mehr denken könnt... Pika... Seid Ihr nicht auch schon mal eine Straße entlang gelaufen und hattet vor Augen die Vision, daß vom Himmel bunte Tetris-Klötzchen herabfallen? Oder habt Ihr Euch noch nie darüber gewundert, daß Ihr beim Gehen und Springen keine digitalen Geräusche wie Super Mario erzeugt? Gefährlich wird so etwas eigentlich immer erst dann, wenn Realität und Fantasie verschwimmen... Pika Pika...

Wie gesagt: Wir alle verwandeln uns...

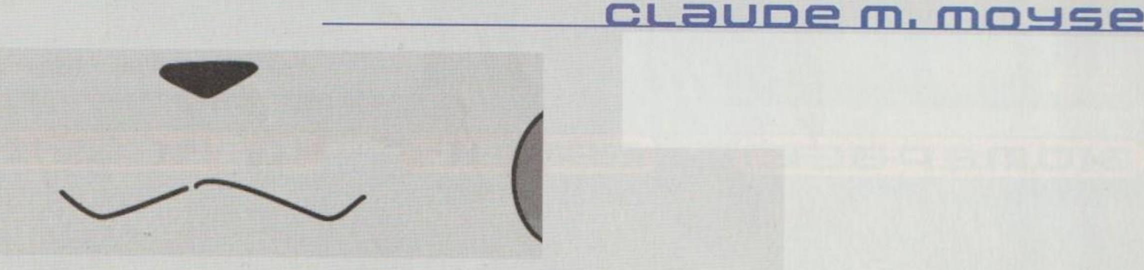
Gerne würden wir an dieser Stelle von Spielen wie Shadowman berichten... Die dritte Generation von Nintendo64-Spielen bietet ein wahres Feuerwerk an Special-FX und besticht durch Spieltiefe, wie man sie bislang nur von The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time kannte...

Eigentlich sollte man auch ein Wort über Command & Conquer, die Strategie-Sensation, und The New Tetris, den Knobel-Klassiker verlieren... Aber wie stellt man das an, wenn man nur noch an eines denken kann... Pi... Pika Pika Pika... Verzeihung, es ist schon wieder passiert... Sicherheitshalber solltet Ihr diese Seite überblättern, an etwas anderes denken und Euch den aktuellen Spiele-Neuheiten für das Nintendo64 und den Game Boy (Color) widmen... Die... Pika... Verwandlung wird Euch noch früh genug ereilen...



Viel Spaß beim Lesen und bis zum nächsten Mal... vielleicht... Pika Pika Pika... Chu...

Claude M. Moyse



Inhalt

Game of the Month

Area 64




Rubriken

Specials

Homepage
http://www.nintendo.de

E-Mail
info@nintendo.de

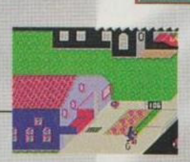
Redaktionsfax
0 60 26 95 03 08

Inhalt

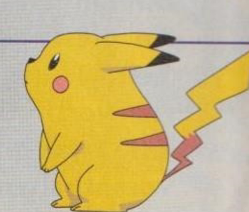
Portable Power

GAME BOY COLOR









Support Zone




Spiele-Hotline
0 60 26 94 09 40
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

Konsumentenberatung
01 30 58 06
Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

TAG DER ABRECHNUNG

Die Stunde der Wahrheit ist gekommen! Wir wollten wissen, wie Ihr mit unserem Service und dem Club-Magazin zufrieden seid. An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön an alle, die sich die Zeit für uns genommen haben, und das waren Unzählige! Wahre Antwortfluten sind bei uns in der Redaktion eingegangen, und das Ergebnis der Auswertung wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten!

WAS ZÄHLT, NEBEN VIDEOSPIELEN, NOCH ZU DEINEN HOBBIES?

Ihr verbringt zwar jede Menge Zeit vor dem Fernseher, aber bei fast 60 % kommt auch der Sport nicht zu kurz. Der Computer ist heutzutage natürlich kaum noch aus Beruf und Freizeit wegzudenken, aber Ihr habt auch nicht vergessen, daß spannende Geschichten auch in Büchern zu finden sind!

WENN DU SPIELST, WIEVIEL ZEIT VERBRINGST DU DURCHSCHNITTLICH BEIM SPIELEN?

Wenn Euch ein Spiel richtig fesselt, dann wendet Ihr gerne auch ein wenig mehr Zeit dafür auf. Rund 34 % spielen bis zu zwei Stunden am Stück, bei etwa 26 % liegt die maximale Spieldauer bei zwei bis drei Stunden. Einige hartgesottene Spieler, nämlich 4 %, verbringen mehr als sechs Stunden mit Videospielen.

WÜRDEST DU EINEM FREUND EMPFEHLEN, EIN VIDEOSPIELSYSTEM VON NINTENDO ZU KAUFEN?

Wir freuen uns, daß Ihr von unseren Produkten überzeugt seid. Knapp 92% sind der Meinung, daß Nintendo tolle Spiele mit guter Grafik und hervorragenden Ideen verkauft, und daß sie jederzeit einem Freund gegenüber eine Kaufempfehlung aussprechen würden.

WELCHE ART VON SPIELEN MAGST DU AM LIEBSTEN?

Rollenspiele und Adventures, wie z.B. The Legend of Zelda – Ocarina of Time, liegen ganz oben in Eurer Gunst. Aber auch gut inszenierte Actionspiele und Jump'n'Runs kommen bei Euch gut an.

WIE ERHÄLTST DU DAS CLUB NINTENDO-MAGAZIN?

Rund 80 % der eingegangenen Antworten zeigen, daß Ihr das Heft über Euren Nintendo-Händler bezieht. Dabei herrscht auch eine große Nachfrage, denn oft ist das Magazin beim Händler bereits vergriffen. Ein Tip: Mit einem Abonnement entgeht Euch ganz sicher keine Ausgabe!

WIE FINDEST DU DIE INHALTE/TEXTE IM NEUEN CLUB NINTENDO-MAGAZIN?

Wir fühlen uns geehrt! Rund 80 % finden die inhaltliche Gestaltung sehr gut. Die häufigsten Schlagwörter in den Kommentaren dazu lauten: Informativ, interessant, übersichtlich, ausführlich, gut geschrieben/gut lesbar, witzig, lustig, locker und aktuell!

WIE GEFÄLLT DIR DAS OPTISCHE ERSCHEINUNGSBILD DES NEUEN CLUB NINTENDO-MAGAZINS?

Offensichtlich haben wir mit dem neuen, futuristischen Layout voll und ganz Euren Geschmack getroffen. Über 80 % von Euch haben bestätigt, daß Ihnen das neue Layout sehr gut gefällt! Begründet habt Ihr dies in erster Linie mit dem Umfang des Magazins, der professionellen Gestaltung und der zahlreichen Screenshots.

WORAUF KOMMT ES DIR BEIM VIDEOSPIEL BESONDERS AN?

Der Spielspaß steht im Vordergrund! Rund 89 % sprechen sich für langanhaltenden Spielspaß aus. Rang Zwei wird von exzellenter Grafik belegt (ca. 80 %) und an dritter Stelle steht der Wunsch nach deutschen Bildschirmtexten (ca. 71 %).

WIE WICHTIG SIND DIR DIE VERSCHIEDENEN INHALTE?

Generell kann man sagen, daß Ihr Euch für alle Bereiche des Nintendo-Universums interessiert. Die Top 3 in Eurer Hitliste lauten wie folgt: Platz Drei geht an die Artikel über Nintendo64-Spiele, dicht gefolgt von unseren Komplettlösungen. An der Spitze der Beliebtheit stehen bei Euch die Seiten mit den Tips & Tricks.

WELCHE INFORMATIONEN ZU EINEM SPIEL SIND DIR AM WICHTIGSTEN?

Ganz klar: Ihr wollt nicht nur spielen, Ihr wollt vor allem eine Geschichte miterleben. Deshalb ist auch für rund 52 % die Story eines Spieles am wichtigsten. 43 % gaben an, daß Screenshots für sie das Nonplusultra wären. Aber auch die Hintergrundinformationen über Technik und Entstehung eines Spieles finden Euer Interesse.

WELCHES NINTENDO-ZUBEHÖR BESITZT DU?

Ihr wollt die Spiele nicht nur sehen und hören, sondern auch fühlen! Deshalb besitzen rund 49 % von Euch ein Rumble Pak. 48 % der Antworten zeigen, daß auch das Controller Pak ein wichtiges Zubehör für Euch darstellt. Auch auf hochauflösende Grafiken wollt Ihr nicht verzichten, deshalb besitzen viele von Euch ein Expansion Pak.

WIE INFORMIERST DU DICH ÜBER NEUE VIDEOSPIELE?

Fachzeitschriften bilden nach wie vor die Hauptinformationsquelle für Euch. Dabei spielt natürlich auch das Club Nintendo-Magazin eine wichtige Rolle. Anfragen beim Händler, Information im Internet oder durch Werbespots im Kino stehen allerdings eher im Hintergrund.

WAS VERBINDEST DU MIT DEM NAMEN NINTENDO?

Die Antwort ist eindeutig und bedarf keiner weiteren Erklärung: Spielspaß ohne Ende!

NINTENDO64

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Expansion Pak	Rumble Pak	Speicher	Deutscher Text
1[1]	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time	Adventure/RPG	Nintendo		x	M	x
2[2]	Banjo – Kazooie	Action Adventure	Nintendo		x	M	x
3[3]	Turok 2 – Seeds Of Evil	Action/Ego-Shooter	Acclaim	x	x	C	x
4[5]	Super Mario 64	Action Adventure	Nintendo			M	x
5[4]	Castlevania	Action Adventure	Konami		x	C	x
6[6]	Star Wars: Episode I Racer	Future Racing	Nintendo	x	x	M	x
7[7]	Diddy Kong Racing	Fun Racing Adventure	Nintendo		x	M/C	x
8[8]	Mario Party	Spielesammlung	Nintendo		x	M	x
9[-]	F-1 World Grand Prix 2	Racing	Nintendo	x	x	M	x
10[9]	Wave Race 64	Jetski Racing	Nintendo			M/C	x
11[10]	Star Wars – Rogue Squadron	Shoot'em Up	Nintendo	x	x	M	x
12[11]	Lylat Wars	Shoot'em Up	Nintendo		x	M	x
13[12]	Extreme G 2	Future Racing	Acclaim		x	M/C	x
14[-]	Beetle Adventure Racing	Racing	EA Sports		x	C	x
15[14]	Blast Corps	Action Adventure	Nintendo			M/C	x
16[13]	1080° Snowboarding	Sports	Nintendo		x	M	x
17[15]	F-Zero X	Future Racing	Nintendo		x	M	
18[17]	Mario Kart 64	Fun Racing	Nintendo			M/C	
19[-]	All-Star Tennis 99	Sports	Ubi Soft			C	
20[18]	Extreme G	Future Racing	Acclaim		x	C	x

2 1
...er Spieler
Rumble Pak
...her Text
M ...her Speicher
C ...ller Pak
...ion Pak

GAME BOY COLOR

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Anzahl der Spieler	Deutscher Text	Game Boy™ Color
1[1]	The Legend Of Zelda – Link's Awakening DX	Adventure/RPG	Nintendo	1	x	COLOR
2[2]	Super Mario Bros. Deluxe	Jump'n'Run	Nintendo	2		COLOR
3[4]	Conker's Pocket Tales	Action Adventure	Nintendo	1	x	COLOR
4[3]	Quest For Camelot	Adventure/RPG	Nintendo	1	x	COLOR
5[-]	F-1 World Grand Prix	Racing	Nintendo	2	x	COLOR
6[5]	Wario Land II	Jump'n Run	Nintendo	1		COLOR
7[6]	Tetris DX	Puzzle	Nintendo	2		COLOR
8[-]	Die Biene Maja und ihre Freunde	Action	Acclaim	1	x	COLOR
9[7]	Harvest Moon	Life Simulation	Nintendo	1	x	COLOR
10[9]	Shadowgate Classic	Adventure	Nintendo	1	x	COLOR
11[8]	Mystic Quest	Adventure/RPG	Nintendo	1	x	
12[10]	International Superstar Soccer 99	Sports	Konami	2		COLOR
13[11]	Super Mario Land 2 – Six Golden Coins	Jump'n'Run	Nintendo	1		
14[13]	Castlevania Legends	Jump'n'Run	Konami	1		
15[12]	Bugs Bunny & Lola Bunny	Jump'n'Run	Infogrames	1		COLOR
16[14]	Donkey Kong Land III	Jump'n'Run	Nintendo	1		
17[17]	Turok 2 – Seeds Of Evil	Action	Acclaim	1	x	COLOR
18[-]	Tabaluga	Action	Acclaim	1	x	COLOR
19[15]	Sylvester And Tweety	Action	Infogrames	1		COLOR
20[16]	Bugs Bunny – Crazy Castle 3	Action	Infogrames	1	x	COLOR

Anzahl der Spieler

Deutscher Text

COLOR Game Boy™ Color

top 5 japan

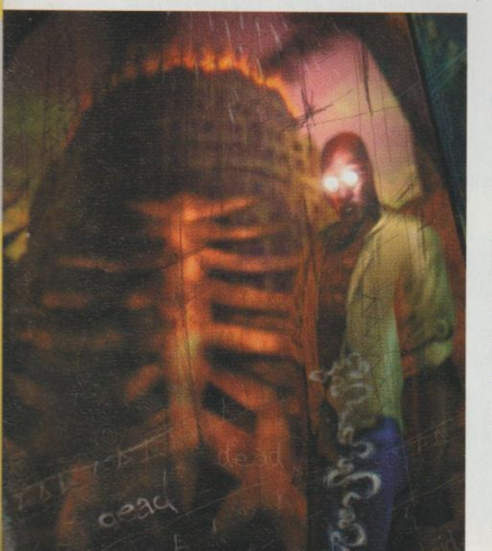
Platz	Titel	Genre	Hersteller	Expansion Pak	Rumble Pak	Speicher
1[-]	Mario Golf	Sports	Nintendo		x	M
2[-]	Pokémon Stadium 2	Fighting	Nintendo		x	M
3[2]	Super Smash Bros.	Fighting	Nintendo		x	M
4[1]	Pokémon Snap	Photo Shooting	Nintendo			M
5[-]	Jikkyo Powerful Pro Baseball 6	Sports	Nintendo		x	M

top 5 usa

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Expansion Pak	Rumble Pak	Speicher
1[1]	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time	Adventure/RPG	Nintendo		x	M
2[2]	Rares Ego-Shooter	Action Adventure	Nintendo		x	M
3[3]	Mario Party	Spielesammlung	Nintendo		x	M
4[-]	Super Smash Bros.	Fighting	Nintendo		x	M
5[5]	Star Wars: Rogue Squadron	Shoot'em Up	Nintendo	x	x	M

SHADOW MAN

Nacht senkt sich über die Sümpfe Lousianas, und mysteriöse, uralte Beschwörungen werden von einer feuchtwarmen Brise weitergetragen... Rhythmisches Trommeln erfüllt die schwüle Luft... In einer schäbigen Hütte ruft eine dunkelhäutige Priesterin geheime Worte des Voodoo-Kultes – und aus dem Toten, der vor ihr auf dem Altar liegt, wird Shadowman, der Wanderer zwischen Diesseits und Jenseits... [mm/tr



Jäger zwischen den Welten

Mit **Shadow Man** hat Acclaim einmal mehr einem Comic-Charakter das virtuelle Leben auf der Konsole eingehaucht: Ein fantastisches, unheimliches und oftmals bizarres Abenteuer um einen Auftragskiller, der durch die magischen Kräfte der Voodoo-Religion zum Sklaven gemacht wurde. Dabei ist LeRoi kein willenloser Zombie, aber wegen der auf seiner Brust aufgebrachten Schattenmaske hat er keine Chance, sich den Anordnungen der Voodoo-Priesterin Nettie zu widersetzen.

In ihrem Auftrag muß er nun in die Schattenwelt hinabsteigen, um fünf dämonische Serienkiller ausfindig zu machen. Denn sie wollen den Übergang zum Diesseits öffnen, um den Kreaturen der Unterwelt Zugang zu unserer Welt zu gewähren...



In das Reich der Toten

Die teuflischen Pläne hat LeRois Gebieterin entdeckt: Während einer gewittrigen Nacht hatte Madame Nettie einen Alptraum vom bevorstehenden Ende der Welt. In diesem schrecklichen Traum sah sie voraus, daß sich die Tore zur Hölle öffnen und die Horden des Jenseits die Erde überfluten werden. Urheber dafür ist eine Kreatur namens Legion – ein Wesen des absolut Bösen. Legion hat die fünf ehemaligen Killer zu seinen untoten Werkzeugen gemacht, und diese wandeln nun im Diesseits, um die Pforten des Hades zu öffnen...

Dies ist das tote Land, dies ist Kaktusland...
Hier ragen die steinernen Bilder empor...
Hier nehmen sie das Flehen eines toten Mannes Hand entgegen,
Unter dem Licht eines verblassenden Sterns...

T.S. Eliot, *The Hollow Men*

Es kann nur Einen geben...

Nettie weiß, daß es nur einen einzigen Weg gibt, Legion und seine Vasallen zu stoppen: Mike LeRoi muß ins Reich der Hölle hinabsteigen, in die jenseitige Welt, in der die Seelen ehemaliger Auftragskiller nach ihrem Tod gefangen gehalten werden. Dieser Ort wird auch „das Asyl“



genannt, doch auch Nettie kennt den genauen Ort nicht, an dem es sich befindet. LeRoi, einziger derzeit existierender Shadowman, muß sich in Gestalt seines untoten Ego auf die Suche machen, um die Seelen zu zerstören und Legion zu vernichten... Faszinierend ist das Abenteuer nicht allein durch die bizarren Höllenwelten und das atmosphärische Ambiente des Diesseits, sondern vor allem auch wegen des nicht-linearen Spielaufbaus, der dem Spieler weitgehend freie Hand läßt bei der Entscheidung, welchen von Netties Aufträgen er zunächst erledigt.

Dies ist das Reich der Toten,
das wüste Land, das Nichts
jenseits der knochenbewehrten Tore.
Hier wird die wahre Finsternis
am Grunde aller Dinge
Wirklichkeit.
Was wir im Reich des Todes sehen,
ist leer wie eines toten Mannes Blick, so kalt
wie das Licht eines sterbenden Sterns.

Guy Miller, *Träume vom Reich der Toten*

Der Killer und die Lady

Mike LeRoi





Mike LeRoi ist Auftragskiller und tragischer Held in einer Person. Als ehemaliger Anglistik-Student, der sein Studium abbrach, verdiente er sich das tägliche Brot als Taxifahrer in Chicago. Eines abends stirbt ein Schwerverwundeter in seinem Taxi, und er entdeckt in dessen Taschen 20.000 Dollar. LeRoi will dieses Geld einsetzen, um endlich die Operation seines schwerkranken Bruders Luke zu finanzieren. Fortan macht die Bande, die für den Tod des Fahrgasts verantwortlich ist, Jagd auf LeRoi.

In seiner Verzweiflung sucht LeRoi den Magier Bokor auf, der ihm verspricht, zu helfen und ihn vor der Gang zu beschützen. Doch irgend etwas geht dabei schief... Mike LeRois Eltern und sein Bruder werden bei

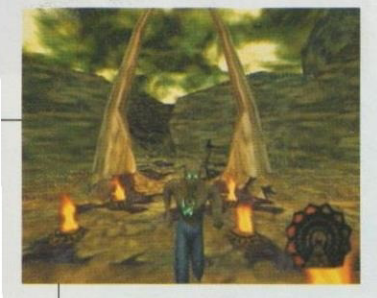




einem Anschlag getötet, er selbst trägt lebensgefährliche Verletzungen davon und verliert das Gedächtnis. LeRoi wird nach New Orleans gebracht und überlebt. Er taucht unter, und als Preis dafür, daß er vor seinen Verfolgern geschützt wird, muß er künftig als Auftragskiller arbeiten.

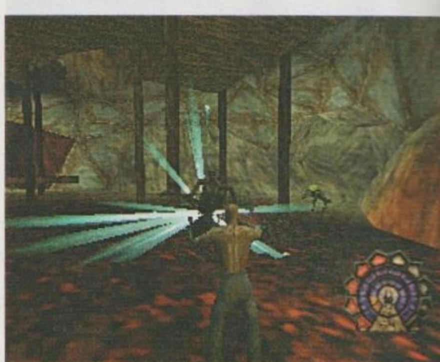






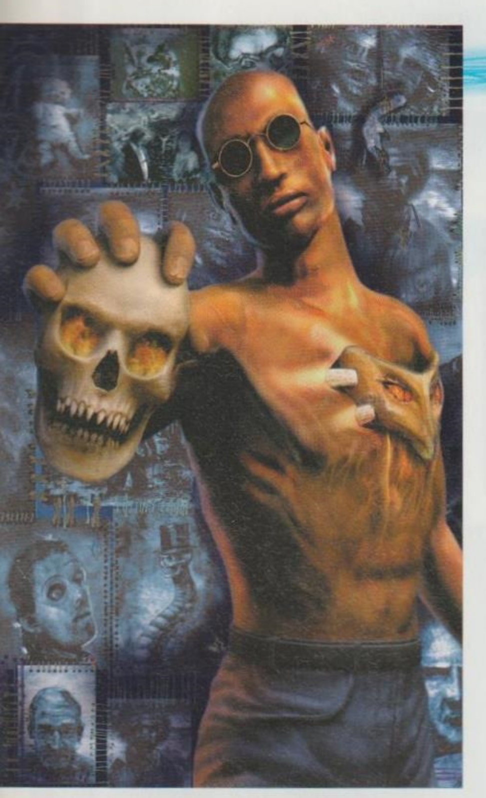
Eines Nachts betritt Nettie, die Voodoopriesterin, die Bar „Wild Heart" und lernt LeRoi kennen. Sie braucht seine Kraft, um weiterleben zu





können und pflanzt ihm die sagenhafte Schattenmaske, ein uraltes Voodoo-Artefakt, auf die Brust. Auf diese Weise erhält sie Lebenskraft, und Mike LeRoi wird dadurch ihr Sklave – er wird der Shadowman...





Shadowman

Der Shadowman ist Mikes *alter ego*, ein untoter Wanderer zwischen den Welten. Nachts und im Reich der Toten tritt die von Madame Nettie geschaffene Voodoomaske leuchtend aus seiner Brust hervor. Dies macht Mike zum unsterblichen Voodoo-Krieger. Generell besitzt der Schattenmann die gleichen körperlichen Fähigkeiten wie Mike, kann diese jedoch weitaus effektiver ausführen. Ein weiterer Vorteil gegenüber seiner menschlichen Inkarnation ist die Tatsache, daß er nicht sterben kann, denn der Shadowman ist ja bereits tot. Ein Sturz aus großer Höhe oder das Ertrinken in den düsteren Sümpfen von New Orleans entlockt dem Schattenmenschen nur ein müdes Lächeln.

Neben dieser Eigenschaft kann Shadowman auf Voodoo-Magie zurückgreifen: Entweder, indem er versteckte magische Artefakte sammelt, oder durch verschiedene Tätowierungen, die er im Laufe des Abenteuers erwerben kann. Diese schützen ihn beispielsweise vor Feuer oder anderen Gefahren, die seinen Körper zerstören könnten. Zudem kann Shadowman wesentlich stärkere Waffen als sein menschliches Pendant einsetzen: die seelensuchende Shadowgun, den Violator, den Flambeau oder den Calabash. In menschlicher Gestalt läßt LeRoi öfter seine 50er Magnum Desert Eagle, eine Automatikpistole, sprechen.



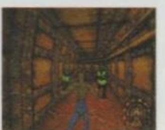




Madame Nettie

Sie ist wunderschön und jung – doch tatsächlich ist sie hunderte von Jahren alt: Madame Nettie, die Voodoopriesterin, deren Seele im Körper eines jungen Mädchens lebt. Dank der magischen Kraft des Voodoo-Kultes kann sie sich am Leben erhalten und altert niemals, doch sie benötigt dazu Sklaven – LeRoi ist einer von ihnen und hilft ihr, das jugendliche Aussehen beizubehalten. Obwohl sie viel Macht besitzt, kann sie dennoch nicht das Jenseits betreten und benötigt den Shadowman, um die Bedrohung durch Legion abzuwenden. Sie stattet LeRoi mit den nötigen Gegenständen, Schlüsseln usw. aus, damit er die verschiedenen Gebiete betreten kann. Jaunty, ein weiterer Sklave von Nettie, der u.a. als Schlange mit Totenkopf und Zylinder erscheint, fungiert als Kurier und Bote der Voodoopriesterin.







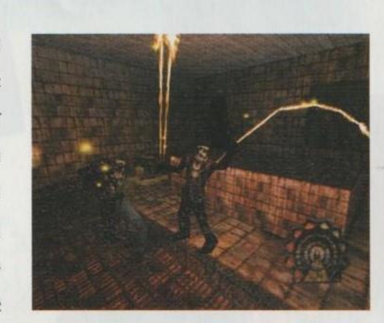




Jaunty

Die wohl skurrilste Erscheinung des Spiels ist Jaunty, der Bote von Madame Nettie. Wie Shadowman bewegt auch er sich in verschiedenen Körpern durchs Spiel: Während er in der realen Welt in Gestalt eines mißgebildeten Zwerges auftritt, erscheint er im Totenreich als einen Zylinder tragender Schädel mit Schlangenkörper. Sein Geheimnis liegt in den düsteren Nebeln des Sumpflandes verborgen. Bekannt ist nur, daß Jaunty in die Hände von Okkultisten fiel, die ihn im Rahmen eines Rituals ihren Göttern opfern wollten. In diesem Moment erschien ihm Madame Nettie, die ihm anbot, sein Leben zu bewahren, wenn er fortan ihr Sklave würde. Jaunty entschied sich für das Leben, nicht ahnend, in welchen Körpern er sich wiederfinden würde. Seine Aufgabe im Spiel besteht darin, Shadowman mit Informationen zu versorgen und Botschaften von Madame Nettie zu überbringen.







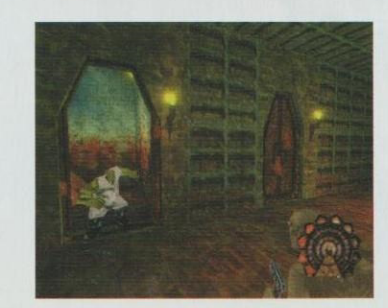
Legion



Neben unzähligen Kreaturen und fünf Serienkillern, die das Jenseits bevölkern gilt es, den Hauptantagonisten, den dämonischen Legion, zu finden und dessen Pläne zu vereiteln.

Legion ist keine der üblichen Kreaturen, weder „Er“ noch „Sie“, sondern die Personifikation des Unheils, das in den verschiedenen Kulturen und Zeitaltern stets in anderer Form in Erscheinung trat. Auch in Shadowman nimmt Legion („Mein Name ist Legion, denn wir sind viele!“) die unterschiedlichsten Gestalten an. Das Ziel des Dämons ist, zusammen mit den Kreaturen der Hölle das Diesseits zu überfluten...



Legion ist das Böse schlechthin und in vielen Kulturen und Religionen unter den verschiedensten Namen bekannt...

Und er fragte ihn:
„Wie heißt du?“
Er antwortete ihm:
„Mein Name ist Legion, denn wir sind viele.“

Markus 5, Vers 9



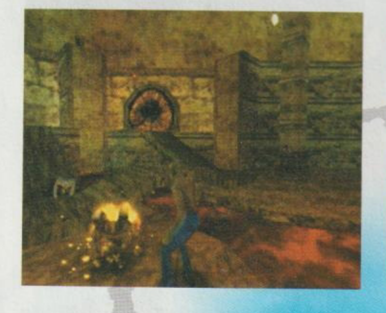
Die Schattenmaske



Die Shadowmen haben ein lange Tradition. Bereits aus der Vorzeit sind Geschichten afrikanischer Krieger überliefert, die von den Göttern mit übernatürlichen Kräften gesegnet wurden, um ihre Stämme vor Gefahren spiritueller Natur zu schützen. Besonders gefürchtet war die Rache aus dem Reich der Toten. Mit dem Beginn der Sklaverei wurde die Tradition der Shadowmen unterbrochen und starb beinahe aus.

Im frühen achtzehnten Jahrhundert erschuf die mächtige Voodoo-Priesterin Madame Nettie unter Mithilfe der Götter der Neuen Welt (Les Mystéres) die Schattenmaske. Diese ermöglicht dem Träger den Zugang zur übernatürlichen Macht der Shadowmen vergangener Zeit. Ab diesem Zeitpunkt existierte stets nur noch ein Shadowman, den die in der Maske vereinten Kräfte zum mächtigsten Voodoo-Krieger der Welt machten. Mächtig genug, um die Kräfte aus dem Reich der Toten zu beherrschen und zu kontrollieren.









Bisher gab es erst drei Personen, die diese Maske getragen haben: Maxim St. James, Cole Cardinaux und Jack Boniface. Im Unterschied zu Mike LeRoi trugen die früheren Besitzer die Maske auf dem Kopf. Mike ist der erste, dem die Maske in die Brust implantiert wurde, was ihn zum Sklaven der Maske und Madame Netties macht. Nachts und im Reich der Toten wird so aus Mike ein Zombie-Astral, ein Wanderer zwischen den Welten.

game of the month

ALS GOTT TRET' ICH HERVOR
AUF DEM SICH WINDENDEN,
STINKENDEN KÖRPER
DER SCHLANGE IM REICH DER TOTEN.
WELCHER ART IST HIER DER SCHLAF?
WELCHE TRÄUME LAUERN IN DEN BEDACHTEN WINDUNGEN
DER SCHLANGE TODBRINGENDER ZUCKUNGEN?

Dr. Viktor Batrachian



Deutsche Voodoo Magie

Der hohe Produktionsaufwand für **Shadow Man** zeigt sich nicht nur in den einzigartigen, bisher nie gesehenen Grafiken dank der von Acclaim entwickelten VISTa™-Technologie, die hochauflösende, detaillierte und nebelfreie Grafikdarstellungen bis zum Horizont ermöglicht. Auch bei der umfangreichen deutschen Sprachausgabe wurde großer Wert auf Qualität gelegt. Zu diesem Zweck heuerte man gleich vier prominente Synchronprofis an:

Helmut Krauss lieh beispielsweise Samuel L. Jackson in „Pulp Fiction" seine Stimme und spricht im Spiel Mike LeRoi sowie den Shadowman.

Madame Netties Stimme ist die von Regina Lemnitz (die Synchronstimme von Whoopie Goldberg und Roseanne Barr). Legion hat im Spiel die Stimme von Joachim Kerzel, der vor allem Jack Nicholson-Fans bekannt sein dürfte: In nahezu allen deutschen Filmfassungen lieh er dem US-Superstar seine Stimme. Ebenfalls ein alter Bekannter ist Tommy Piper, die deutsche Synchronstimme von Alf. Er verleiht im Spiel dem bizarren Jaunty seine Stimme. Insgesamt erwarten Euch im Spiel ungefähr 60 Minuten Sprachausgabe, so viel wie in keinem Nintendo64-Spiel zuvor! Zusammen mit der düsteren Atmosphäre und den traumhaften Grafiken des Spiels ist hier ein filmreifes Epos entstanden, das nicht nur die Fans von Filmen wie „Das Schweigen der Lämmer", „Angel Heart" oder „Sieben" begeistern dürfte.



Helmut Krauss



Regina Lemnitz



Joachim Kerzel



Tommy Piper



VOODOO

AUS DEN TIEFEN AFRIKAS

„WENN IN DER HÖLLE KEIN PLATZ MEHR IST, KEHREN DIE TOTEN AUF DIE ERDE ZURÜCK..."

Dieser Slogan aus dem wohl bekanntesten Zombie-Schocker bringt auf den Punkt, was die meisten Leute fälschlicherweise mit dem Begriff „Voodoo" assoziieren: Lebende Tote, Zombies und Horror. Doch was verbirgt sich wirklich hinter dem geheimnisvollen Voodoo-Kult? [mm]



Voodoo stellt das beste Beispiel für den afrikanischen Synkretismus in Amerika dar. Obwohl die Lehre, die ihm zugrunde liegt, aus verschiedenen Teilen Afrikas stammt und schon existierte, lange bevor Europäer den Handel mit Sklaven begannen, entstand die Struktur des Voodoo, wie wir ihn heute kennen, erst während der europäischen Kolonialisierung Hispaniolas auf Haiti (um 1510). Die zwangsweise Einwanderung afrikanischer Sklaven verschiedener Stämme bildete die Grundlage zur Entstehung des Voodoo. Die Kolonialisten glaubten, daß das Auseinanderreißen der einzelnen Stämme die Bildung von Gemeinschaften verhindern würde, doch im Elend der Sklaverei fanden die verschleppten Afrikaner eine gemeinsame Grundlage in ihrem Glauben.

In der fortan praktizierten Religion vermischten sich die Rituale verschiedener Stämme und formten eine völlig neue Glaubensform namens Voodoo. Dabei flossen Praktiken der Mandingo, Malgache, Kongo, Ibo und anderer afrikanischer Stämme mit ein. Die Afrikaner auf Haiti gewannen aus ihrer Religion solche Kraft, daß sie der französischen Kolonialmacht schon bald ein Dorn im Auge waren. Daher ließen die Franzosen kurzerhand die Ausübung jeglicher Voodoo-Praktiken unter Androhung hoher Strafen verbieten. Doch selbst diese Drohungen konnten die Verbreitung und Ausübung des Voodoo nicht verhindern. Die Lage eskalierte und gipfelte in einem Glaubenskrieg, der sich über mehrere Jahrhunderte erstreckte. Im Laufe der Jahre lernten die Voodoo-Priester, ihre Überzeugung nicht nur in Ritualen darzubringen, sondern auch in politischer Form zu äußern. Dennoch dauerte es bis zum Jahre 1804, bis sich die Haitianer ihre Unabhängigkeit erkämpft hatten.





DAS DUNKLE HERZ VON NEW ORLEANS



Voodoo ist eigentlich eine lebensbejahende Religion. Denjenigen, die sie ausüben, hilft sie, die natürlichen Lebensvorgänge und ihre eigene spirituelle Natur besser zu verstehen. Voodoo-Anhänger glauben an einen höchsten Gott – eine hochstehende und abstrakte Macht, die vom engen und beschränkten Bewußtsein der Menschen nicht erfaßt werden kann. Eine Stufe unter diesem allmächtigen Gott regeln Geister (Loa) die Angelegenheiten der Welt. Dabei hat jeder Geist seine eigene Frucht, Farbe und Zahl und manifestiert sich zudem durch ein Naturelement wie Wind oder Regen. Das Andenken an die Vorfahren wird bewahrt und sogar mit Altären verehrt, da man an die Wiedergeburt des individuellen Bewußtseins in einem anderen Körper glaubt. Es gibt keine schriftlichen Überlieferungen des Glaubens, doch es existiert eine reiche, tiefe Mythologie, dank des Erinnerungsvermögens und des poetischen Talents der „Griots", die sie mündlich von Generation zu Generation überliefert haben. Auf den spanischen Inseln und in New Orleans blieb die Bezeichnung Voodoo erhalten. Wegen der einzigartigen Verschmelzung französischer, spanischer und indianischer Kulturen bot New Orleans den perfekten Schauplatz zur Ausübung und Ausbreitung des Voodoo. Noch heute wird die Religion von ca. 15% der Bevölkerung von New Orleans praktiziert.



CONGO SQUARE

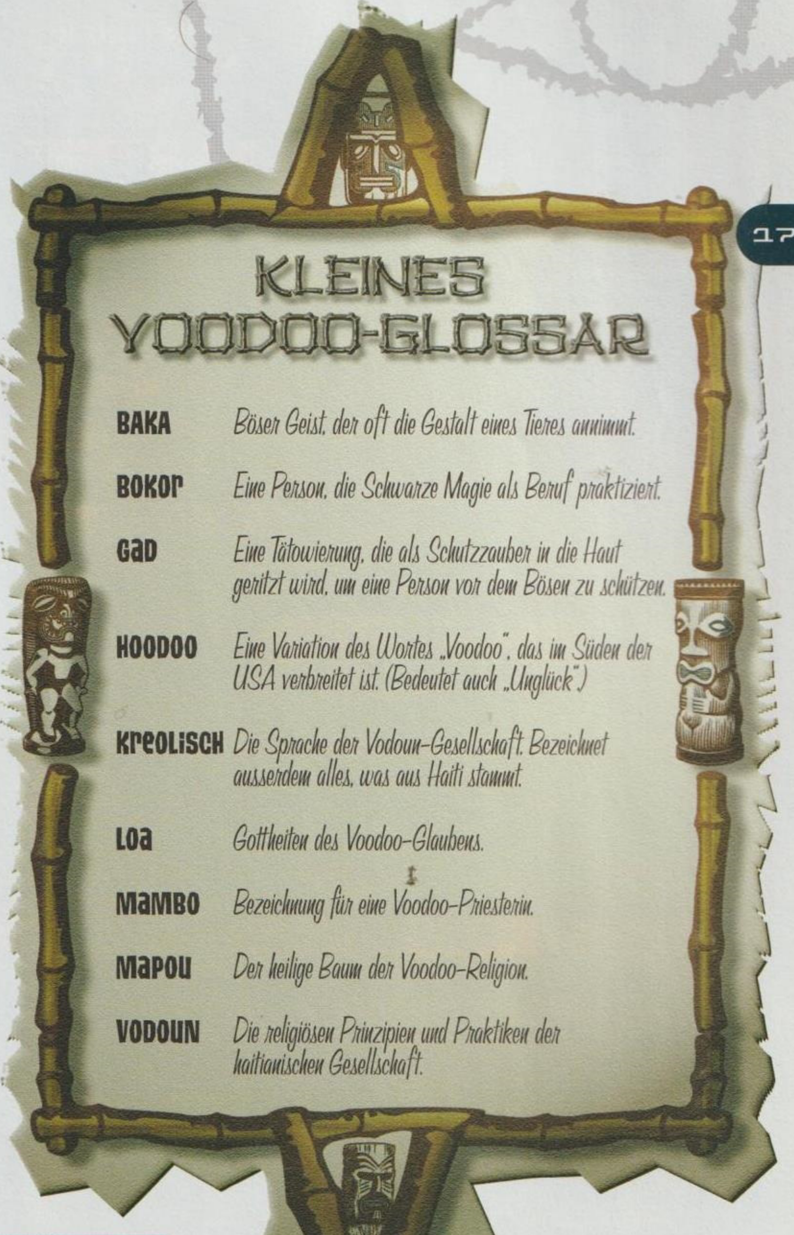
Der Mittelpunkt von allem, was in den USA mit Voodoo zu tun hatte, war der Congo Square in New Orleans. Hier tanzten und sangen die Teilnehmer der Voodoo-Rituale, bis sie bewußtlos zu Boden sanken.





HOHEPRIESTERIN DES VOODOO

Eine der gefeiertsten Voodoo-Priesterinnen im 19. Jhdt. war Marie Laveau. Zusammen mit ihren Töchtern war sie die treibende Kraft bei der Vereinigung der Frauen aller Rassen, Kulturen und Religionen von New Orleans. Als Herrscherin des Congo Square betrieb sie ein Geschäft in der Nähe des Platzes und zelebrierte regelmäßig ihre Voodoo-Rituale.



KLEINES VOODOO-GLOSSAR

BAKA *Böser Geist, der oft die Gestalt eines Tieres annimmt.*

BOKOR *Eine Person, die Schwarze Magie als Beruf praktiziert.*

GAD *Eine Tätowierung, die als Schutzzauber in die Haut geritzt wird, um eine Person vor dem Bösen zu schützen.*

HOODOO *Eine Variation des Wortes „Voodoo", das im Süden der USA verbreitet ist. (Bedeutet auch „Unglück".)*

KREOLISCH *Die Sprache der Vodoun-Gesellschaft. Bezeichnet ausserdem alles, was aus Haiti stammt.*

LOA *Gottheiten des Voodoo-Glaubens.*

MAMBO *Bezeichnung für eine Voodoo-Priesterin.*

MAPOU *Der heilige Baum der Voodoo-Religion.*

VODOUN *Die religiösen Prinzipien und Praktiken der haitianischen Gesellschaft.*





WAS PASSIERT, WENN NICHTS PASSIERT?

Wer heldenhaft auf böse Wichte einschlägt, sich todesmutig über Abgründe schwingt und auf schmalen Graten wandelt, um sich voller Zuversicht dem nächsten Zwischengegner zu stellen – der hat es wahrlich nicht verdient, daß er warten muß. Schon gar nicht, wenn Ihr Euch mit diesem Charakter zusammen mitten in einem aufregenden Abenteuer befindet!

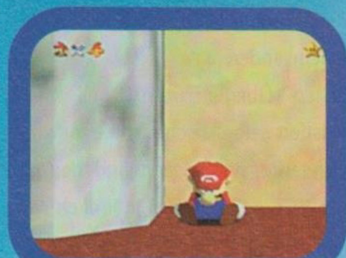

Goemon wartet nicht gern lange...

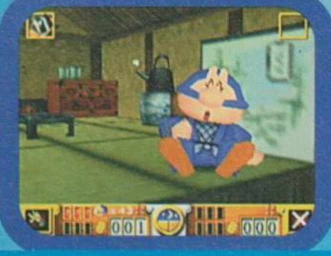

Stets top geschminkt: Ninja-Agentin Yae!

Wenn Ihr nämlich vergessen habt, den Pause-Knopf zu drücken und die Spielzeit läuft, dann fletscht Goemon schon mal die Zähne... In der Tat haben sich die Programmierer immer wieder neue Gags einfallen lassen, um eine solche „Tu' endlich was"-Sequenz witzig zu gestalten. Wir haben ein paar Beispiele herausgesucht, welche Animation Euch zum Weiterspielen animieren soll...

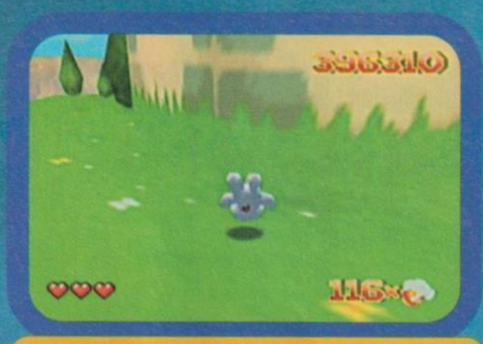

Erstmal einen kräftigen Schluck...


...und dann auf's Ohr hauen!


Ein Held macht Pause und träumt... von Peach?

Mitunter ein müder Krieger: Ebisumaru legt sich hin!


Glover – ein Handschuh schlägt Purzelbäume.


Kazooie erinnert Banjo sehr deutlich daran, weiter nach Tootie zu suchen.




Erstmal strecken...


„Hab' ich was am Schuh...?"



„Hab' ich immer noch was am Schuh...?"



Übungsschwünge in der Zitadelle!

area 64



COPYRIGHT DAILY PLANET 1998

A GREAT METROPOLITAN NEWSPAPER

MYSTERIOUS
COVERS METRO

HEADLINE STORY

■ Green fog cripples city. Local hero, Superman is still nowhere to be found.

By LOIS LANE
Daily Planet Staff Writer

METROPOLIS — Practically paralyzing pedestrians, closing businesses and bringing police and emergency services to a halt, the mysterious "green ghost" is smothering a panicky public under a blanket of fear and uncertainty.

According to an unconfirmed report from a S.T.A.R. Labs employee, the fog may contain traces of the element Kryptonite (Kr), the only material known to counter the amazing powers of **Superman**.

While the fog's origins are uncertain at this time, speculation is once again swirling around Metropolis-based LexCorp International. LexCorp is one of a handful of companies in the world with the technological know-how and funding to obtain the rare Kryptonite in quantities this large.

At City Hall the rumor mill runs unchecked. LexCorp CEO, **Lex Luthor**, long known for his quiet disdain of **Superman**, has been linked to, and seen in the company of, inter-stellar criminal heavyweight **Brainiac**. It is thought that together they may hold the clues to the fog's mysterious appearance.

"Superman's absence during the crisis only lends credence to the Kryptonite fog theory. What does this mean for the future of Metropolis?"

Meanwhile, everyone from radio disc-jockeys to little old ladies have called for **Superman** to make an appearance. Here's what long-time Metropolis resident Emma Anderson, age 78, had to say. "I've lived in Metropolis over 50 years, and you can always count on **Superman**. I just know he'll show up." —cont. page 8

GAME REVIEW: SUPERMAN THE ANIMATED SERIES

SUPERMAN™
The only game in town

■ Release dates are planned for late November. Just in time for the holidays.

By LYLE BERKLEY
Daily Planet Staff Writer

If you are a regular reader of my column, you know my mission is to

pated PlayStation and Nintendo 64 versions are due to arrive this fall.

I have seen many products, cheap **Superman** "X-ray Vision" goggles, "Flying" capes, and the ever popular, "Kryptonite Glow-in-the-Dark" underwear. In a city overrun with super hero-related gadgets, it's refreshing to find a product worthy of the **Superman** name.

Look for Superman - The Animated Series Video Game display at your local video game store. Order early and receive a Collectors Edition DC comic available only through participating retailers. Unless you're from Krypton, this game is as close as you'll get to flying.

Soon-to-be hot items

Jimmy Olsen / Daily Planet
A Superman's-Eye View shows the extent to which the green fog has paralyzed the city. Police and emergency services are helpless to respond and Superman has yet to make an appearance. City officials plan to make a public statement later today, asking for Superman's help. For the complete story see page 3.

Metropolis wonders where is Superman?

photo: Courtesy of Metropolis Museum / Associated Press
Hidden security cameras show the last Superman sighting in Metropolis. These photos, taken last week, show the Man of Steel in top form, but since the green fog appeared, no one has seen him. For the complete story see page 7.

NINTENDO 64
GAME BOY

Command & Conquer™

Zu Befehl, Commander!

Ihr wart schon immer der Meinung, daß die Schlacht von Waterloo einen völlig anderen Ausgang genommen hätte, wenn Ihr für die strategische Planung verantwortlich gewesen wärt? Jetzt habt Ihr die Möglichkeit, es zu beweisen! Vorausschauend geplante militärische Operationen, gezielter Einsatz der zur Verfügung stehenden Ressourcen und schnelle Reaktionen auf gegnerische Aktionen – das ist die Welt von Command & Conquer. Nehmt in Eurer Kommandozentrale Platz und das Schicksal der Welt in Eure Hände! [miau]



Im Gleichschriiiiitt Marsch!



Bis zum Jahr 1995 bestand der Inhalt der meisten Strategiespiele daraus, eine limitierte Anzahl von Truppen auf das Schlachtfeld zu schicken und solange kämpfen zu lassen, bis von den gegnerischen Einheiten nichts mehr übrigblieb. Doch dann kam **Command & Conquer** und revolutionierte das Genre. Um als Sieger aus den zahlreichen Schlachten hervorzugehen, war es nötig, Rohstoffe zu finden und zu verarbeiten, um verschiedene Einrichtungen und Infanterieeinheiten aufzubauen. Das ganze Geschehen fand erstmals nicht rundenbasierend, sondern in Echtzeit statt: Somit war das Genre der Echtzeit-Strategie geboren!

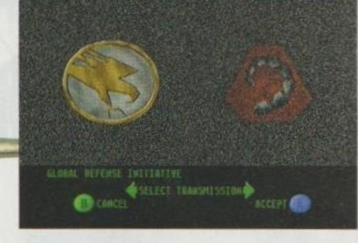
GEBT EUREN EINSATZBEFEHL AUS!

Die erste Nintendo64-Inkarnation von **Command & Conquer** ist einmal mehr in einer nicht zu weit entfernten Zukunft angesiedelt. Die Welt hat sich zu jenem Zeitpunkt in zwei Lager gespalten: Während die Globale Defensiv Initiative (GDI) das Banner der Demokratie und Freiheit schwenkt, hat es die geheimnisvolle Untergrundarmee der Bruderschaft von Nod auf die Weltherrschaft abgesehen. Ihr stets im Schatten des Untergrundes verharrender Anführer, der mysteriöse Kain, will das seltene Mineral Tiberium für seine Zwecke nutzen, um vor allem die Waffentechnologie der Bruderschaft zu verbessern. Je nach Lust und Laune könnt Ihr entweder auf Seiten der GDI oder der Bruderschaft von Nod ins Geschehen eingreifen.



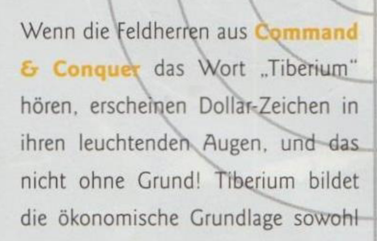


TIBERIUM = JEDE MENGE KNETE

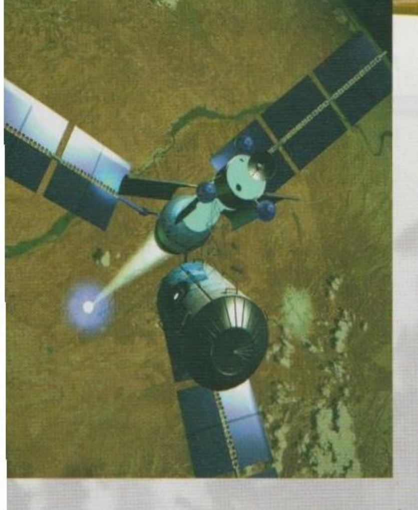


Wenn die Feldherren aus **Command & Conquer** das Wort „Tiberium" hören, erscheinen Dollar-Zeichen in ihren leuchtenden Augen, und das nicht ohne Grund! Tiberium bildet die ökonomische Grundlage sowohl für die GDI als auch für die Bruderschaft. Beide Seiten müssen das Mineral abbauen, raffinieren und zur Produktion von Flugzeugen, Waffen, Gebäuden, Panzern und Verteidigungsstellungen einsetzen. Außerdem stellt ein reichhaltiger Tiberiumvorrat eine stete Geldquelle dar. Um Kampfroboter und -fahrzeuge zu produzieren, werdet Ihr ohnedies jede Menge Geldmittel benötigen.



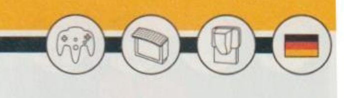


WAS VERBIRGT DIE DUNKELHEIT?

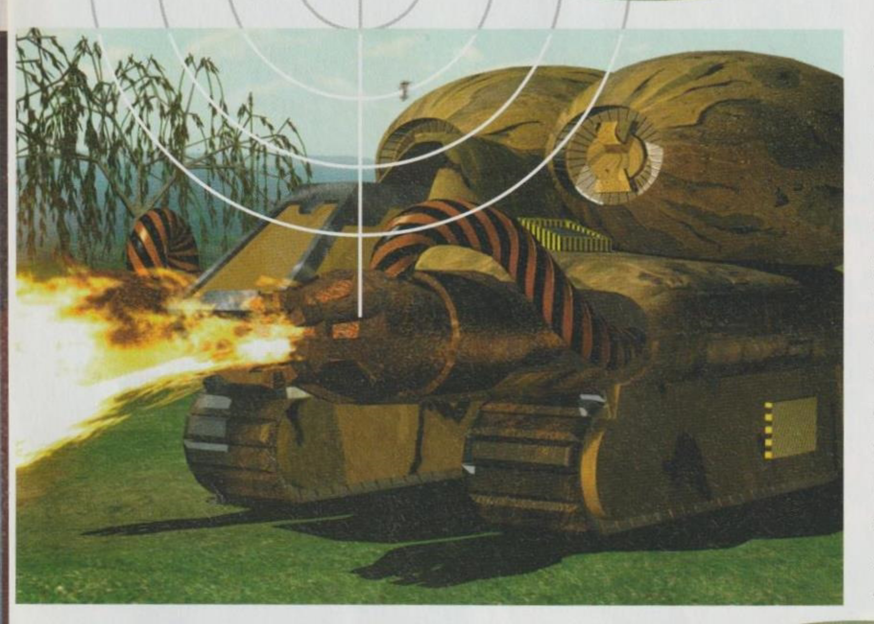


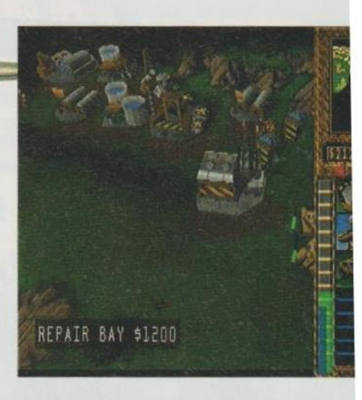
In über 50 Missionen wird Euer taktisches Geschick auf die Probe gestellt. Dabei müßt Ihr eine Vielzahl verschiedener Aufgaben lösen, Bedingungen erfüllen und Ziele erreichen. Die Schauplätze wechseln dabei von hügeligen Grasländern über sandige Steppen bis hin zu felsigen Gebirgszügen. Zu Beginn einer Mission ist der größte Teil der Landkarte noch von Dunkelheit überschattet. Erst wenn Eure Truppen ins Landesinnere vordringen, seht Ihr nach und nach mehr von Eurer Umgebung. Was sich unter dem Mantel der Dunkelheit verbirgt, das könnt Ihr nie mit Gewißheit sagen. Ist es Freund oder Feind, eine Stadt oder ein Tiberiumvorkommen, ein weiter Ozean oder ein mächtiges Bergmassiv? Das Land zu erkunden ist eine Eurer ersten und wichtigsten Aufgaben!





Zwei Tiberium-Burger bitte!







In der nahen Zukunft geht ohne Tiberium gar nichts mehr! Fast jede Mission in **Command & Conquer** baut daher auf dem Abbau, der Verarbeitung und Verwertung des begehrten Minerals auf. Die Ausgangssituation ist jedoch immer vollkommen anders: So müßt Ihr manche Aufgaben mit einem Minimum an Einsatztruppen angehen und könnt erst im Zuge der Mission Eure Roboterarmee ausbauen und ausrüsten. Dann wieder steht Euch eine Vielzahl von Infanterietruppen und Fahrzeugen zur Verfügung – vor allem wenn es darum geht, eine befreundete Basis ausfindig zu machen und vor den gegnerischen Attacken zu beschützen.

1001 Dinge, die man mit Tiberium machen kann







Egal, wie das jeweilige Missionsziel lautet, in jedem Fall gilt: Auf so schicke Einrichtungen wie Nuklearwaffen, Kommunikationszentralen, Aufklärungsfahrzeuge und Flammenpanzer habt Ihr erst dann Zugriff, wenn Ihr genügend Geld gescheffelt habt. Dabei steht das Thema „Tiberiumabbau“ wieder an erster Stelle. Meist steht Euch ein Mobiles Baufahrzeug zur Verfügung, welches den Grundstock Eurer Basis bildet. Wenn die wichtigsten Gebäude errichtet sind, solltet Ihr gleich Euren Tiberiumsammler ausschicken, damit Ihr nicht plötzlich finanziell auf dem Trockenen sitzt. Für einen ORCA-Senkrechtstarter oder einen Obelisk-Wachturm werdet Ihr allerdings fleißig sammeln müssen. Dabei dürft Ihr nie vergessen, daß die Gegenseite stets danach strebt, Euch in den Rücken zu fallen und/oder versucht, Euch das bereits eingebrachte Tiberium streitig zu machen.



Gut oder Böse?





Die beiden Kontrahenten in **Command & Conquer** unterscheiden sich nicht nur durch ihre verschiedenen Ideologien, sie können auch auf unterschiedliche Einrichtungen zurückgreifen. Während die GDI Granatwerfer-Roboter ausschickt, um gegnerische Panzer aufzuhalten, rüstet die Bruderschaft von Nod ihre Truppen in einem monströsen Gebäude namens „Hand von Nod“ auf. Der wendige Nod-Buggy eignet sich hervorragend für Aufklärungsfahrten, die GDI greift gerne auf den ORCA, einen Senkrechtstarter und -lander, zurück, um im feindlichen Gebiet nur noch rauchende Trümmer zu hinterlassen. (Damit die Wucht der Explosionen auch fühlbar wird, könnt Ihr das Rumble Pak benutzen.) Auch wenn Ihr Eure Basis gerade nicht seht, weil Ihr auf einem anderen Teil der Übersichtskarte unterwegs seid, warnt Euch eine Erschütterung vor einem heimtückischen Angriff auf Eure Basis!



HÖR MIR GEFÄLLIGST ZU, SOLDAT!

Dank exzellenter Kompressionstechnik kann **Command & Conquer** mit ellenlangen, deutschen Sprachsamples aufwarten. Nicht nur die Überleitungen zwischen den Missionen werden mündlich dokumentiert, auch im Spiel selbst werden Kommandos und deren Bestätigungen mittels Sprachausgabe verdeutlicht. Der Soundtrack besteht hauptsächlich aus dezenten Techno-Tracks, aber auch auf harte Gitarrenriffs wurde stellenweise nicht verzichtet. Zwar könnt Ihr im Optionsmenü die Begleitmusik abschalten, dadurch würdet Ihr aber auf ein ganz besonderes akustisches Vergnügen verzichten.



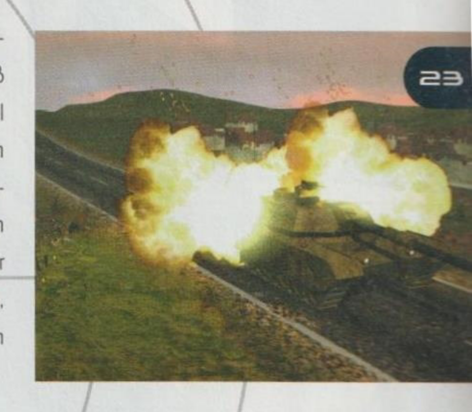



ICH KANN UNSER ZIEL SEHEN, COMMANDER!

Schnelles Erkennen des Feindes und Erfassen der Situation sind überlebenswichtig. Eine übersichtliche und detaillierte Graphik ist daher unbedingt notwendig. Dank 64 Bit-Power und Expansion Pak-Unterstützung werden auch in diesem Bereich keine Wünsche offen gelassen. Die gesamte Landschaft, alle



Bauten und sämtliche Fahrzeuge werden dreidimensional dargestellt, die Grenze zwischen erforschtem und unerforschtem Land ist nicht scharfkantig, sondern verwischt, so daß die dunklen Bereiche noch viel mehr den Eindruck des Unbekannten erwecken. Auch die riesigen Feuerwolken, die entstehen, wenn ein Gebäude oder ein Panzer unter heftigem Beschuß zerstört wird, wirken sehr realistisch und passen perfekt in das Szenario.



MISSION ERFOLGREICH!

Der Einstand von **Command & Conquer** auf dem Nintendo64 ist ausgesprochen gut gelungen. Der Controller ermöglicht raschen Zugriff sowohl auf Eure Truppen als auch auf Menüs, der Sound und die Effekte sind perfekt eingebaut und tragen stark zur Atmosphäre bei. Das Scrolling der Übersichtskarte ist flüssig und das Geschehen bleibt auch im hektischsten Kampfgetümmel übersichtlich. Abgerundet wird das Strategie-Spektakel durch die exklusiven Nintendo64-Zusatzmissionen, welche auch für perfekte Strategen eine gewaltige Herausforderung darstellen. Außerdem habt Ihr jederzeit die Gelegenheit, Euer Spiel abzuspeichern. **Command & Conquer** bietet Einsteigern wie Strategie-Profis jede Menge Spielspaß und macht eindeutig Lust auf mehr!






THE NEW TETRIS™*

Ein geniales Spielprinzip soll man eigentlich nicht ändern! Und trotzdem gelingt es den Entwicklern bei Elorg immer wieder, aus diesem Klassiker neue Facetten herauszukitzeln. Neuester Streich ist THE NEW TETRIS für das Nintendo64, das in völlig neue Dimensionen der Klötzchenstapelei aufbricht! [nics]

Wunder über Wunder

Die ganze Welt ist voller Wunder, und mit ein wenig Mühe könnt Ihr sie entdecken! **THE NEW TETRIS** birgt insgesamt sieben geheimnisvolle Wunder der Weltarchitektur, die von begnadeten Tetris-Konstrukteuren erbaut werden können. Beginnend mit einer Mayastadt über die sagenumwobene Sphinx bis hin zu den dunklen und frostbeständigen Meisterwerken russischer Baumeister: Je mehr Zeilen Ihr auf Eurem Speicher sammelt, desto mehr Bauwerke könnt Ihr erschaffen. Selbstverständlich steigert sich die Filigranität der Bauwerke von Weltwunder zu Weltwunder, so daß es für Euch als Konstrukteure immer aufwendiger wird, die nötigen Zeilenzahlen zu erreichen. Ein eigener Modus gibt Euch die Möglichkeit, die von Euch erschaffenen Wunder immer wieder in einem spektakulären Rundflug zu besichtigen. Wobei die ganze Schönheit der Meisterstücke durch die grafischen Qualitäten des Nintendo64 erst richtig zur Geltung kommt!



Freundschaften zerbrechen am Müll

THE NEW TETRIS nutzt selbstverständlich die gesamte Kapazität des Nintendo64 aus. Dementsprechend gibt es auch einen Mehrspielermodus, in dem erstmals bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Besonderes Schmankerl des Mehrspielermodus ist, daß man seine Gegner mit Blockadezeilen „zumüllen" kann. Die Blockadezeilen werden im Spiel als „Garbage" (Müll) bezeichnet, und um als Sieger aus dem Multiplayer-Modus hervorzugehen, solltest Ihr Euch schnell abgewöhnen, „sauber" zu spielen! Um den Garbage abzuschicken, müßt Ihr mindestens zwei Zeilen gleichzeitig vervollständigen, und umgehend erhält Euer unglücklicher Herausforderer eine unvollständige Zeile, die unter seine bestehende Konstruktion geschoben wird. Je mehr Zeilen Ihr gleichzeitig vervollständigen könnt, desto mehr Müll wird verschickt! Wenn Ihr den Mehrspielermodus überstanden habt, wißt Ihr, wer Eure wahren Freunde sind!



Cooler Sound für fiese Klötzchen

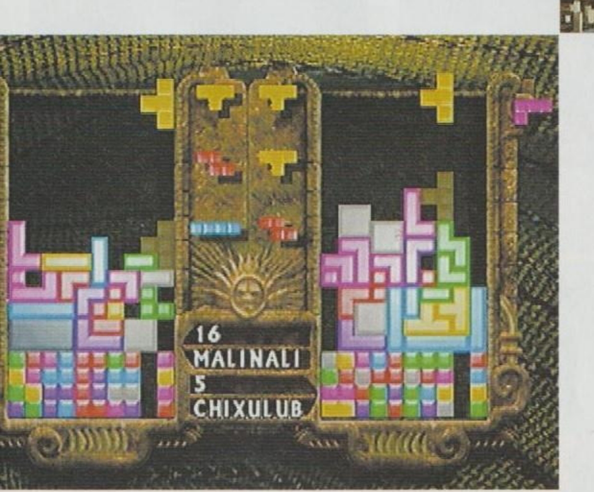
Beeindruckend ist auch der Soundtrack von **THE NEW TETRIS**! Insgesamt stehen sechs coole Musikstücke zur Auswahl. Die einzelnen Begleitmelodien können jederzeit gewechselt werden. Und die verschiedenen Stile passen hervorragend zu den je nach Weltwunder wechselnden Bildschirmhintergründen. (Außerdem paßt die Musik durch die Techno-Anleihen sowieso hervorragend zu diesem Konstruktionsspiel...)

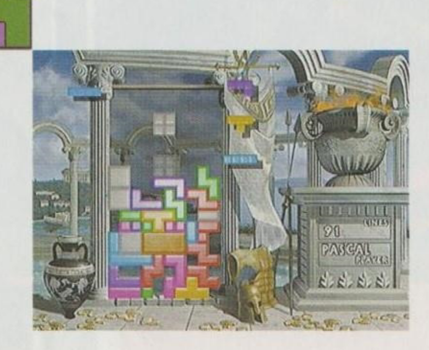




Mit Basteleien zum Erfolg

Um bei **THE NEW TETRIS** die höheren Weihen eines exquisiten Baumeisters zu erreichen solltet Ihr so schnell wie möglich große Mengen von Zeilen zusammentragen. Jede von Euch vervollständigte Zeile wird in Eurem Speicher eingetragen. Allerdings gibt es auch einige Kniffe, mit denen Ihr Eure Zeilenzahl zusätzlich erhöhen könnt. Beispielsweise erhaltet Ihr für jedes Tetris eine zusätzliche Zeile gutgeschrieben. Richtig interessant wird es allerdings erst, wenn Ihr große Quadrate zusammenbaut. 4×4 Quadrate aus verschiedenen Bausteinen verwandeln sich in silberne Blöcke, und bringen pro Zeile fünf Zusatzzeilen. Blöcke aus Bausteinen einer Sorte verfärben sich golden und bringen einen Bonus von zehn Zeilen. Also bastelt fleißig an Eurem Erfolg!





Zieht die Bastschlappen an, hängt Euch den Kimono über und bestellt eine Packung California Rolls beim Sushi-Imbiss an der Ecke. Auf diese Weise kommt Ihr in die rechte Stimmung, zusammen mit Goemon und seinen Mitstreitern auf eine abenteuerliche Reise durch ein mittelalterliches, von Untoten verseuchtes Japan zu gehen... Ikimasho!* [tr]

MYSTICAL NINJA 2 STARRING GOEMON™

Goemon ga kaettekita!**

Nach seinem abenteuerlichen (und nichtsdestoweniger erfolgreichen) Ausflug in die dreidimensionale Welt kehren der Mystical Ninja Goemon, Dickerchen Ebisumaru, Ninja-Agentin Yae und der kleine Roboter Sasuke in einem furiosen Jump'n'Run in 2½D auf Eure Bildschirme zurück! Schneller, bunter und wilder geht Ihr mit den Kämpfern auf die Jagd nach Geistern und Dämonen, die aufgrund übelster Machenschaften des sinistren Bismaru aus den Gräbern und Grüften des asiatischen Eilands auferstanden sind...

Alles beginnt damit, daß Goemon und Ebisumaru den genialen Erfinder Wiseman in seinem Labor besuchen. Er zeigt Euch voll Stolz seine neue Maschine – eine Maschine, die Tote wieder zum Leben erwecken kann. Doch plötzlich rumpelt es gewaltig, das Dach wird aufgebrochen, und Bismaru stiehlt die ominöse Maschine! Was liegt also für unsere beiden Kumpels näher, als sich dem Übelwicht an die Fersen zu heften...

* *Auf geht's!*
** *Goemon ist zurück!*











Geschwindigkeit ist keine Hexerei...

... sondern vielmehr das Ergebnis der Entscheidung für 2½D! Durch die zweidimensionale Action kann der Speicherplatz für mehr Tempo und buntere Grafik genutzt werden. Auf Eurer Tour durch japanische Gefilde dürft Ihr düstere Höhlenwelten und schwindelerregende Höhenzüge erkunden, Ihr erforscht Schlösser voller gefährlicher Hindernisse und trefft in den Städten jede Menge schräge Typen. Beispielsweise müßt Ihr ein



paar Gegenstände suchen, die der coole DJ BeatMania in einem Level verloren hat: Mikrofon, Kopfhörer und Platte. (Was das mit dem mittelalterlichen Japan zu tun hat? Mmh... wissen wir auch nicht...)



Alle Hintergründe des Abenteuers sind komplett gerendert, und die Städte könnt Ihr, wie gewohnt, in allen drei Dimensionen erkunden. Erforscht hier jedes Haus und alle Winkel, Brunnen und Brücken – so manche wichtige Information wartet dort auf Euch!



Als Reminiszenz an SNES-Zeiten gibt es in **Mystical Ninja starring Goemon 2** auch einen 2-Spieler-Simultan-Modus, in dem Ihr zusammen mit einem Freund zur kooperativen Keilerei mit den umhergeisternden Bösewichten aufbrecht!







Jump´n´Run & J-Pop

Eure Suche nach dem Typen, der das Chaos über Japan hat hereinbrechen lassen, führt Euch vom südlich gelegenen Okinawa bis hoch in den Norden nach Hokkaido. Alle Zielorte werden auf einer Oberweltkarte aus der Vogelperspektive heraus gezeigt, und sowie eine Stage erfolgreich beendet wurde, wird der Weg zur nächsten frei. Mitunter erhaltet Ihr in einer Stadt den Auftrag, einen von Euch freigespielten Level nochmals zu betreten und einen Auftrag zu erfüllen. In den Städten erhaltet Ihr außerdem Nahrung, Informationen sowie Power Ups oder schlagkräftigere Waffen – so wird aus **Mystical Ninja starring Goemon 2** fast schon ein Action Adventure! (Tempel, Häuser, Städte und Dörfer wurden von



den Designern übrigens getreu anhand historischer Vorlagen gestaltet.)

Die japanische Atmosphäre wird noch verstärkt durch die typische Musik (astreiner J-Pop) und die Animationssequenzen, mit denen die Storyline weitergeführt wird.

Wie gesagt: Besorgt Euch Sushi, grünen Tee und Reisbällchen, zieht den Kimono über – und taucht ein in ein grandioses, witziges und vor allem aufregendes Anime in 2½D!



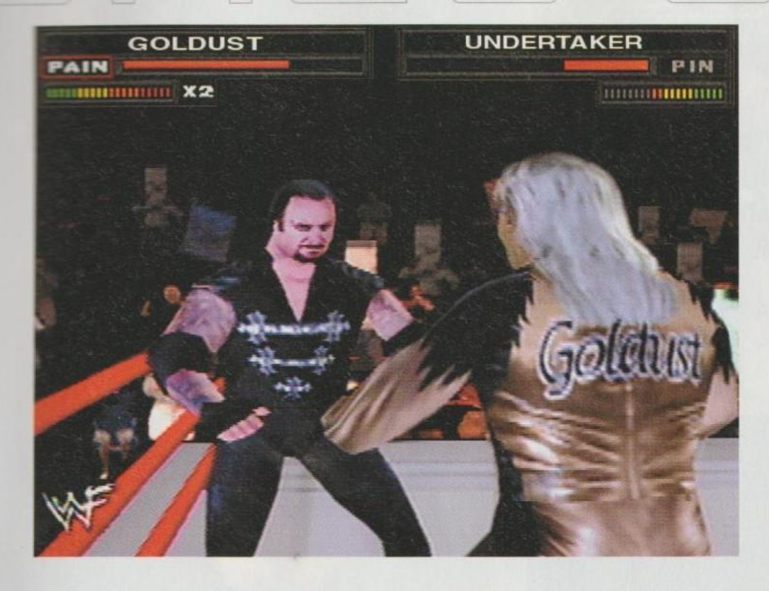
Kampf der Giganten: Nicht nur die beiden größten Wrestling-Verbände (WWF und WCW) liefern sich einen ständigen Kampf um die Gunst der Fans, auch die Programmier-Profis von Acclaim und THQ versuchen, sich mit ihren Wrestling-Games fortwährend zu übertreffen. Mit WWF Attitude legen nun die Turok-Macher die Messlatte ziemlich hoch: 256 MBit, über 40 WWF-Stars, editierbare Charaktere und Schauplätze, einsetzbare Waffen, digitaler Sound und 17 (!) verschiedene Single Player-Modi sprechen für sich. [mm]

WWF ATTITUDE Get It!

WiLD, WiLDer...WWF

Nachdem im Vorgänger **WWF War Zone** nur insgesamt 19 Fighter zur Verfügung standen, hat Acclaim diesmal richtig geklotzt: In **WWF Attitude** findet Ihr über 40 original WWF-Wrestler und mehr als 15 weitere fiktive Charaktere, die Ihr alle nach Belieben modifizieren könnt. Dabei präsentiert sich der Editier-Modus umfangreicher und variabler als je zuvor. Diesmal könnt Ihr nicht nur Körpermaße, Kleidung und Hautfarbe der Fighter verändern, sondern Ihr habt sogar die Möglichkeit, das Gesicht Eures Kämpfers nach eigenen Vorstellungen zu kreieren. Zudem könnt Ihr das T-Shirt Eures Charakters mit witzigen Sprüchen wie: „Mutter ist die Beste" oder „Schlag mich nicht..." versehen. Falls Euch diese Möglichkeiten noch immer nicht ausreichen sollten, könnt Ihr Euren Wrestler auch im Bikini in die Arena schicken. Neu ist auch, daß die Kampfarenen nach eigenen Vorstellungen gestaltet werden können.





MODERNE GLADIATOREN

Besonderer Wert wurde bei **WWF Attitude** auf genaue Details gelegt. Dies beginnt bei der Gestaltung der Arenen und endet beim realistischen Outfit und den Finishing Moves der Fighter. Eindrucksvoll in Szene gesetzt wurde der Einmarsch der Gladiatoren, der – begleitet von Explosionen und Blitzlichtgewitter – dem realen Event in nichts nachsteht. Als besonderen Gag habt Ihr die Möglichkeit, für Euren Wrestler einen Namen zu bestimmen, mit dem er dann vom Publikum angefeuert wird!

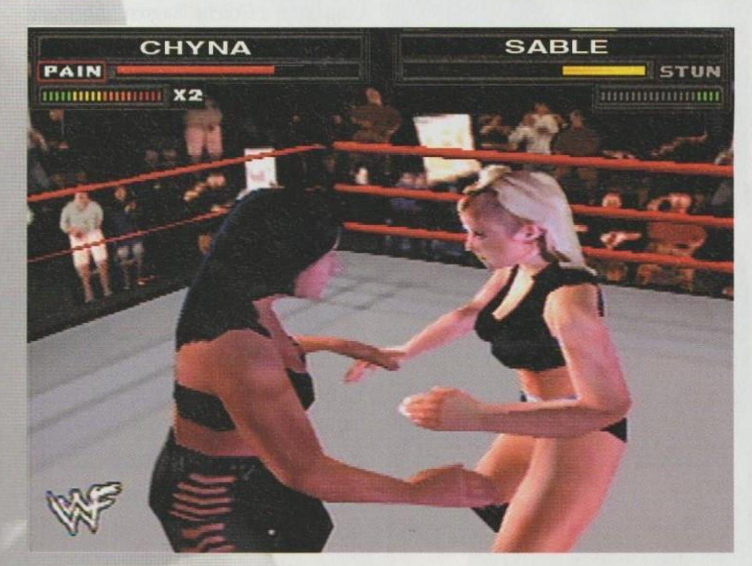
NUCLEAR WAR!

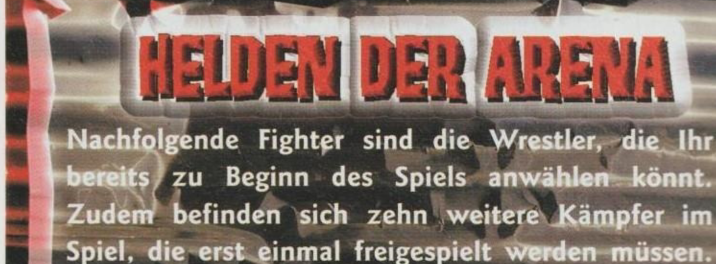
Daß Wrestling-Games hauptsächlich zu viert Spaß machen, ist unumstritten. In **WWF Attitude** ist jedoch auch der Ein-Spieler-Modus eine echte Herausforderung. In nicht weniger als 17(!) verschiedenen Modi könnt Ihr Eure ‚Schlagfertigkeit' unter Beweis stellen. Nehmt an Veranstaltungen wie Nuclear War, Lumberjack oder der ultimativen King of the Ring-Herausforderung teil, in der bis zu acht Spieler (es kämpfen jeweils zwei Spieler gegeneinander) ihre Kräfte im KO-System messen können. Für den erfolgreichen Ausgang der Turniere stehen Euch weitere sinnvolle Optionen zur Verfügung: So könnt Ihr beispielsweise selbst festlegen, welche Tastenkombinationen Ihr ausführen müßt, um bestimmte Special Moves anzubringen. Zudem gibt es diverse Hilfsmittel, auf die Ihr im Kampf zurückgreifen könnt. Neben den allseits beliebten Stühlen sind diesmal auch Gitarren und Verkehrsschilder mit von der Partie.

Fazit: Wer Wrestling-Fan ist und sich dieses Spiel nicht holt, „der ist verdammt, in der Hölle Toiletten zu schrubben!"

(Original-Zitat des Undertakers.)







HELDEN DER ARENA

Nachfolgende Fighter sind die Wrestler, die Ihr bereits zu Beginn des Spiels anwählen könnt. Zudem befinden sich zehn weitere Kämpfer im Spiel, die erst einmal freigespielt werden müssen.

1. Steve Austin
2. Jeff Jarrett
3. Bradshaw
4. Undertaker
5. HHH
6. Ken Shamrock
7. X-Pac
8. Road Dog
9. Billy Gunn
10. Goldust
11. Val Venis
12. Kane
13. Mankind
14. Mosh
15. Thrasher
16. Droz
17. Steve Blackman
18. Owen Hart
19. D'Lo Brown
20. The Rock
21. Edge
22. Taka Michinoku
23. Kurgan
24. Dr. Death
25. Christian
26. Faarooq
27. Gangrel
28. Mark Henry
29. Als Snow
30. Big Bossman

Superman

Ein Vogel? Ein Flugzeug? Nein, Superman zieht seine elegante Flugbahn durch den azurfarbenen Himmel! Mit Superman: The Animated Series präsentiert Euch Titus ein großes Action Adventure mit dem weltberühmten Superhelden. Nehmt also Euren Controller zur Hand und rettet Metropolis vor der Bedrohung durch Lex Luthor! [tr]

Das virtuelle Gefängnis

Mit Superman betritt nun einer der ältesten Comic-Helden dieser Erde die dreidimensionalen Gefilde des Nintendo64 – allerdings zeigt der Stählerne trotz der mehr als 60 Jahre, die er sich bereits auf Comic-Seiten, Leinwand und Fernsehschirm tummelt, keine Ermüdungserscheinungen. Kraftvoll, schnell und mit allen Superkräften ausgestattet geht der Mann, den man auch unter dem Namen Clark Kent kennt, im blauen Outfit mit rotem Cape in gewohnter Manier auf die Jagd nach seinem Erzfeind Lex Luthor. Dieser nämlich hat einen perfiden Plan ausgeheckt: Zusammen mit Brainiac schuf er ein „virtuelles Metropolis", und in dieses jenseitige Gefängnis hat er unter anderem Jimmy Olsen und Lois Lane entführt. Superman macht sich daher auf, diese Parallelwelt zu erforschen, um die entführten Freunde aufzuspüren, bevor sie zusammen mit dem virtuellen Metropolis von Luthor vernichtet werden!

Zusätzlich zum 1-Spieler-Modus wird es auch zwei 4-Spieler-Modi geben, in denen Ihr mit Charakteren oder Raumschiffen gegeneinander kämpft. Einer der Modi ist ein rasanter Renn-Modus, beim anderen handelt es sich um einen knallharten Battle-Modus.

Stählerner Tausendsassa

Insgesamt 14 Level müßt Ihr zusammen mit Superman erkunden, jeweils sieben Bereiche des „realen" Metropolis und sieben Bereiche seines von Luthor geschaffenen virtuellen Gegenstücks. Zu Euren Aufgaben gehören die klassischen Supie-Aktionen, darunter z.B. die Rettung eines entführten Flugzeugs. Jede Welt des virtuellen Metropolis könnt Ihr betreten, wenn Ihr Eure Aufgaben innerhalb des diesseitigen Bereichs gelöst habt. Ihr erforscht dabei beispielsweise das Verlagshaus des Daily Planet (hier arbeitet Supermans *alter ego* Clark Kent als Journalist) oder das Lexcorp Lagerhaus.





Selbstverständlich hat Superman alle Fähigkeiten, die Ihr auch aus den Comics kennt: So kann er fliegen (und zwar in allen drei Dimensionen und ohne zeitliche Begrenzung) und besitzt übermenschliche Kräfte. (Auto-Weitwurf könnte hier zum echten Hobby werden...) Auch auf den Röntgen- und den Hitzeblick kann er zurückgreifen, um sich die Suche nach den Freunden und Kollegen zu erleichtern!

Durch die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade, aus denen Ihr wählen könnt, haben es nicht nur angehende Superhelden leicht – auch der versierte Weltretter kann sich der echten Herausforderung im höchsten Schwierigkeitsgrad stellen!

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Ihr habt einen schrecklichen Tag hinter Euch: In der Schule seid Ihr aus dem Sportunterricht geflogen, weil Euch die Turnhose heruntergerutscht ist, auf dem Heimweg hat Euch ein Pitbull verfolgt, und schließlich hat Euer Vater Euch dazu verdonnert, die verstopfte Toilette zu reinigen! Ihr kocht vor Wut, wollt am liebsten um Euch schlagen und alles zertrümmern. Doch halt, wer wird denn gleich in die Luft gehen? Schließlich gibt es doch Rampage 2 – Universal Tour: Das perfekte Game, um sich vom stressigen Alltag abzureagieren! [mm]

LOS KRAWALLOS TRES MUTANTOS

Ay Caramba! Lizzie, George und Ralph, die Protagonisten des ersten Rampage-Teils, wurden – unter An-

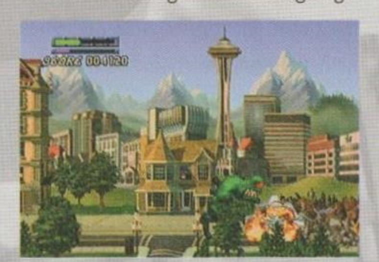


klage der mutwilligen Zerstörung – auf verschiedenen Kontinenten hinter Schwedische Gardinen verfrachtet. Doch kaum sind die Randalierer verschwunden und die Städte wieder aufgebaut, tauchen neue Mutanten auf. Größer, mächtiger und zerstörungswütiger denn je. Zudem sind sie stinksauer, daß Ihre Kumpels eingesperrt wurden, nur weil diese ein wenig Spaß hatten. So ziehen denn die Riesenratte Curtis, das Gigantenrhino Boris, der Megahummer Ruby und ein mysteriöses Alien los, um Ihre Mutantenbrüder aus der Gefangenschaft zu befreien. Dabei durchstreifen sie nicht weniger als 125 (!) Level, deren Schauplätze rund um den Globus angesiedelt sind. Ziel des Spiels ist es, möglichst jede der aufgesuchten Städte in Schutt und Asche zu legen. Je mehr zerstört wird, desto mehr Punkte gibt es.





Das Besondere an **Rampage 2 – Universal Tour** ist der 3-Spieler-Modus, der nicht nur durchschlagenden Erfolg, sondern auch eine Menge Spaß mit sich bringt. Habt Ihr einen Eurer gefangenen Mutantenkollegen befreit, könnt Ihr zusammen mit diesem der lustigen Zerstörungsorgie



frönen. Im Vergleich zum ersten Teil wurden dem Game neue Attacken, neue Bonusrunden und abgefahrene Special Moves beigefügt. Um die Aktion in den Städten, äh, Ruinen noch abwechslungsreicher zu gestalten, wurden die Schauplätze den Originalen nachempfunden und sogar mit den dort vorherrschenden Wetterbedingungen versehen. Seid Ihr also



gerade dabei, London dem Erdboden gleich zu machen, dürfte diese Aktion von leichtem bis mittelstarkem Regen begleitet werden. Dabei kann es natürlich auch passieren, daß mal ein Blitz in Euch einschlägt. Aber wer ansonsten reihenweise Wolkenkratzer zerbröselt, dem entlocken Fährnisse dieser Art nur ein müdes Lächeln...

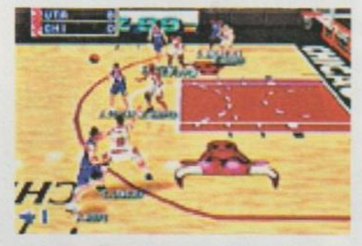


AREA 64

NBA PRO 99

DAS LAND, IN DEM DIE SLAM DUNKS BLÜHEN!







Die Besten, die die NBA zu bieten hat, geben sich auf dem Nintendo64 die Ehre: Schneller und cooler kann ein Basketballspiel kaum noch sein! Alle NBA-Teams und über 300 NBA-Spieler liefern sich heiße Gefechte auf dem glänzenden Parkett. Angefeuert von der begeisterten Zuschauermenge kämpfen die Superstars der Basketballszene um die begehrten Punkte. Dank modernster Motion Capture-Technik werden die Bewegungen der Akteure absolut lebensecht wiedergegeben. Ebenso vielfältig wie die Bewegungsabläufe sind natürlich auch die Moves: Alle nur erdenklichen Aktionen können mit einfachsten Kommandos durchgeführt werden, und auch im hektischsten Getümmel verliert Ihr nie die Übersicht.

Aber nicht nur die weltbesten Basketballer tummeln sich auf dem Spielfeld. Mittels einer speziellen Option könnt Ihr Euch Euren eigenen Spieler zusammenbasteln. Dabei dürft Ihr aus über 30 verschiedenen Kategorien wählen. Das heißt, sage und schreibe rund 1.000 verschiedene Charaktere können von Euch selbst erstellt werden!

Selbstverständlich steht Euch auch für das eigentliche Spiel ein umfangreiches Optionsmenü zur Verfügung. Acht verschiedene Kamerapositionen mit einstellbarem Zoom versetzen Euch direkt ins Geschehen und lassen Euch Basketball-Action vom Feinsten hautnah erleben!



CHECKBOARD

- **GENRE** ▸ Sports
- **MBIT** ▸ 96
- **SPIELER** ▸ 1–4
- **RUMBLE PAK/EXPANSION PAK** ▸ Ja
- **SPEICHER** ▸ Controller Pak
- **HERSTELLER/VERTRIEB** ▸ Konami

F-1 WORLD GRAND PRIX II*

GIB GUMMI!

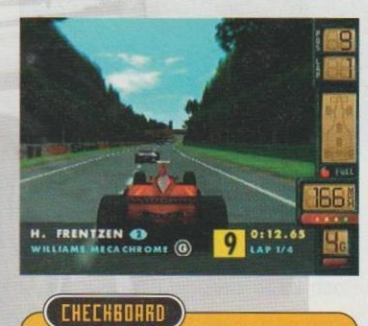


Wer schon immer mit Neid bei einem Formel 1-Rennen zugesehen hat, der ist bei **F-1 World Grand Prix II** haargenau richtig. Am Steuer eines heißen Rennboliden brettert Ihr auf dem TV-Schirm über authentische F1-Strecken. Freunde der pfeilschnellen PS-Raketen wählen eines der Rennteams der 98er Saison und setzen sich als weltberühmter Formel 1-Pilot hinters Steuer. Und dann heißt es, auf einem der Rennkurse der Formel 1-Saison des Vorjahres den ersten Platz zu erreichen, denn es sind alle auf dem Modul vorhanden.

Dabei wird neben purem Geschwindigkeitsrausch vor allem Realismus groß geschrieben. Denn nur Gasgeben allein bringt Euch keine Punkte ein – Ihr müßt schon an der richtigen Stelle der Strecke auf die Bremse treten, sonst geratet Ihr schneller ins Kiesbett, als Euch lieb ist.

Der Spielverlauf folgt den Regeln einer realen Formel 1-Saison. Das heißt, Ihr könnt Trainingsläufe absolvieren, im Qualifikationsrennen antreten und Euch vor dem Grand Prix auch noch aufwärmen. Spätestens dann solltet Ihr aber Strecke und Fahrzeug kennen und beherrschen, denn Eure Kontrahenten sind mit hoher künstlicher Intelligenz ausgestattet. Wohl dem, der zuvor die richtigen Reifen gewählt und seinen Wagen technisch optimal auf die Strecke und die Wetterbedingungen vorbereitet hat. Natürlich darf auch ein Zweispieler-Modus für heiße Duelle zu zweit nicht fehlen.

Wer ein echter Formel 1-Freak ist, der kommt an **F-1 World Grand Prix II** nicht vorbei!





CHECKBOARD

- **GENRE** ▸ Rennsimulation
- **MBIT** ▸ 128
- **SPIELER** ▸ 1–2
- **RUMBLE PAK/EXPANSION PAK** ▸ Ja
- **SPEICHER** ▸ Modulintern
- **HERSTELLER** ▸ Video System
- **VERTRIEB** ▸ Nintendo



Star Wars Episode I Racer – OH MANN, IST DER ABER SCHNELL!

Ihr liebt Rennspiele und seid ***STAR WARS***-Fans? Wenn das zutrifft, dann seid Ihr bei **STAR WARS: Episode I Racer** genau richtig! Am Steuer eines futuristischen Podracers erlebt Ihr halsbrecherische Rennen auf sonnenverbrannten Wüstenplaneten, in stickigen Sumpfwelten und verlassenen interstellaren Strafkolonien. Das sind jedoch nur einige der ungewöhnlichen Orte, an denen die einzelnen Rennen ausgetragen werden. Dabei wird Euer fahrerisches Geschick ziemlich hart auf die Probe gestellt. Denn ihr habt es nicht nur mit zahlreichen Mitstreitern zu tun, sondern auch die Strecken verfügen über höchst unangenehme Eigenheiten. Rotierende Tore und fauchende Schwefelgeysire stellen dabei noch die harmlosesten Widrigkeiten dar.

Wenn Ihr als einer der ersten Vier durchs Ziel rast, wird eine neue Strecke spielbar. Gelingt es Euch, den ersten Platz zu erzielen, erhaltet Ihr auch Zugriff auf einen neuen Piloten inklusive Podracer. Nach und nach könnt Ihr Euch insgesamt 23 Renner erspielen. In punkto Fahrverhalten unterscheiden sich alle Flitzer voneinander. Mit dem gewonnen Preisgeld lassen sich eventuelle Schwachpunkte der Fahrzeuge rasch ausmerzen, indem Ihr bei dem ausgefuchsten Händler Watto neue Einzelteile einkauft. Nur wer sich die passenden Teile gezielt aussucht hat im nächsten Rennen bessere Chancen!



CHECKBOARD

- GENRE ▸ Racing
- MBIT ▸ 128
- SPIELER ▸ 1–2
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Modulintern
- HERSTELLER ▸ Lucas Arts
- VERTRIEB ▸ Nintendo







Gauntlet Legends – VIER SPIELER FÜR EIN HALLELUJAH!

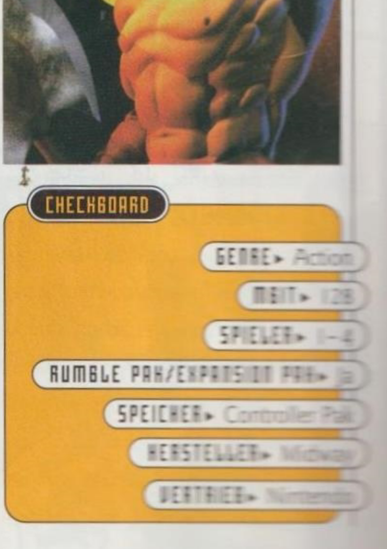






Vor kurzem noch in den Spielhallen – bald schon auf dem Nintendo64! **Gauntlet Legends** bahnt sich seinen Weg unaufhaltsam in Eure Wohnzimmer. In diesem spannenden Abenteuer übernehmt Ihr die Rolle eines klassischen Fantasy-Charakters und kämpft bzw. zaubert Euch durch sechs riesige Welten, die wiederum in jeweils sechs Level unterteilt sind. Euer Ziel ist es, auf dem Weg zum Ausgang so viele Schätze wie möglich einzusammeln, Schlüssel zu finden, die Euch geheime Türen öffnen, und natürlich die zahlreichen Gegner zu überwinden. An Euren ausgedehnten Streifzügen durch die mittelalterlich anmutenden Landschaften können Euch bis zu drei Freunde begleiten. Schon wenn Ihr alleine unterwegs seid, macht **Gauntlet Legends** einen Riesenspaß. Zu viert sind dem Spielspaß nahezu keine Grenzen mehr gesetzt!

Die exzellenten Lichteffekte der Arcade-Version wurden 1:1 übernommen. Durch Unterstützung des Expansion Pak ist es möglich, Dutzende Gegner über den Bildschirm zu jagen. Zusätzlich wartet die Nintendo64-Fassung mit einigen Neuerungen auf: Drei zusätzliche Charaktere, neue Gegner und Bosse, ein überarbeiteter Soundtrack sowie eine spannende Story und zahlreiche Videosequenzen heben **Gauntlet Legends** in den Spiele-Olymp der Fantasy-Abenteuer!

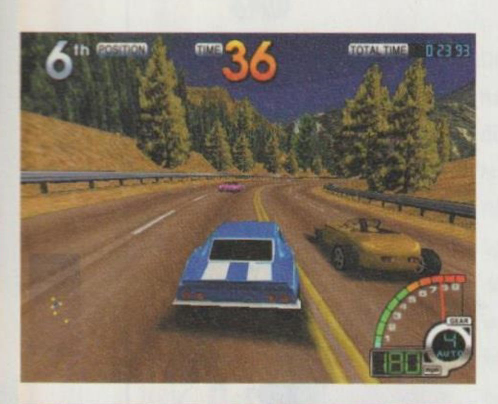


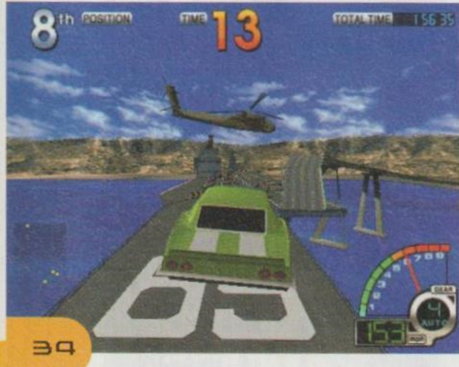
CHECKBOARD

- GENRE ▸ Action
- MBIT ▸ 128
- SPIELER ▸ 1–4
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Controller Pak
- HERSTELLER ▸ Midway
- VERTRIEB ▸ Nintendo

California SPEED

Heisser als Asphalt im Sommer



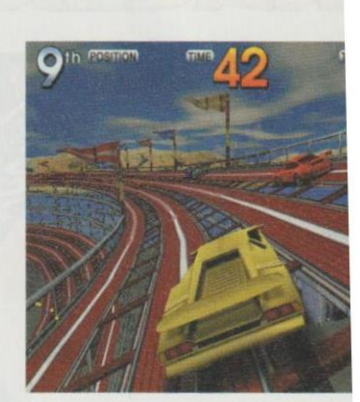


Rasend schnelle Rennen auf Kaliforniens Straßen erwarten Euch in **California Speed**! Im kleinen, wendigen Flitzer oder im schweren Truck kämpft Ihr an so bekannten Schauplätzen wie Monterey, Mount Shasta oder Silicon Valley um den ersten Platz. Die Formel für den Sieg ist einfach: Gib Gas, bleib' auf der Straße, gib Gas, stoß' nicht mit den anderen Autos zusammen, gib Gas, überhol' alles, was sich bewegt – und gib Gas! Klarer Fall, daß hier Geschwindigkeit an erster Stelle steht, und diese kommt auf dem Nintendo64 ausgezeichnet rüber.

Zu Beginn stehen Euch zwölf Fahrzeuge zur Verfügung, neun weitere könnt Ihr Euch erspielen. Zuvor müßt Ihr Euch aber auf den fantasievoll gestalteten Strecken behaupten. Derer gibt es übrigens elf Stück, hinzu kommen noch fünf versteckte Schauplätze an so exotischen Orten wie zum Beispiel auf einer der Fidji-Inseln. Selbstverständlich steht Euch auch ein Trainingsmodus zur Verfügung, in welchem Ihr Eure Fertigkeiten verfeinern könnt.

Ein Zweispielermodus darf natürlich auch nicht fehlen! Gepaart mit der eindrucksvollen Geschwindigkeit, der flüssigen Grafik und der Vielzahl an Strecken und Fahrzeugen hat **California Speed** alles, was ein modernes Rennspiel braucht, um Euch langfristig zu begeistern.

Mmh, haben wir eigentlich schon erwähnt, daß Ihr ordentlich Gas geben solltet?





CHECKBOARD

GENRE ▸ Fun Raci
MBIT ▸ 1
SPIELER ▸ 1-
RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸
SPEICHER ▸ Controller P
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ GT Interactiv

RE-VOLT™

Abflugrampe! Bordsteinkante!

Rennsimulationen sind meistens rasante Spiele, die durch originalgetreues Steuerverhalten und realitätsnahe Wagengestaltung bestechen. Bei **Re-Volt** ist das selbstverständlich auch so. Hier kommt allerdings noch ein weiterer Aspekt hinzu, der für zusätzlichen Spielspaß sorgt: Die Verschiebung der Perspektive! Und das macht dann aus dem Racer einen Fun-Racer!

Ihr setzt Euch nämlich hinter das Lenkrad eines ferngesteuerten Spielzeugflitzers – und wer schon einmal solch ein Fahrzeug gelenkt hat, weiß, welche irrsinnigen Geschwindigkeiten diese Dinger erreichen! Plötzlich werden Turnschuhe, die im Kinderzimmer herumliegen, zu riesigen Hindernissen, Bordsteinkanten sind hoch wie Häuser, und beim Rennen durch den Supermarkt werden Konservendosen zu mächtigen Türmen, die unter gar keinen Umständen gerammt werden sollten.

Neben dem typischen Fahrstil, der signifikant für die Fernlenkflitzer ist, beeindruckt auch die neue Grafik-Engine, die unglaubliche Lichteffekte zuläßt: Spiegelungen und Schatten machen die insgesamt 14 verschiedenen überdimensionalen Rennstrecken zu einem extrem realistischen Erlebnispark. Zur Bewältigung der Kurse stehen Euch insgesamt 28 Renner zur Verfügung, deren unterschiedliches Fahrverhalten einen zusätzlichen Reiz ausübt.





Nach einer ausgedehnten Re-Volt-Session dürftet Ihr Euch jedoch manchmal wundern, daß Ihr wieder über die Tischkanten schauen könnt...



CHECKBOARD

GENRE ▸ Fun Racir
MBIT ▸ 12
SPIELER ▸
RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸
SPEICHER ▸ Controller Pa
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Acclai

Jagdszenen aus der unteren Oberstufe

N GANG

GERD MÜLLER GYMNASIUM
LERNEN
LERNEN
LERNEN
POPERNEN

SCOOLS OUT!

HE, TONI! AUFWACHEN, WIR SIND DA!
PAT!
HÄ?
KRRRRRRRRRRAAATZZZ
FRITT FRITT FRITT

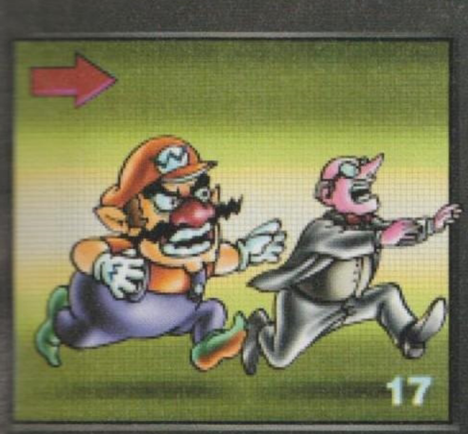





Leben auf fremden Planeten? na logo!!!
NASA
Pfuuuh, DAS WAR KNAPP JETZT DIE TREPPE RUNTE ABER IMMER SCHÖN AUF DEN GEIER AUFPASSEN...
AM 13.9.
HEY, DER EINGANG WAR EBEN NOCH NICHT DA...
NA DANN SCHAUN WIR MAL...
DUKE NUKEM
GAME BOY COLOR
...
NEIN!
DOCH!
VERD
PAT
HER DAMIT! DU KANNST DIR DEIN SPIELZEUG BEIM DIREKTOR ABHOLEN!... NATÜRLICH ERST NACHDEM DU EINE 20-SEITIGE INTERPRETATION VON TONIS REFERAT GESCHRIEBEN HAST!
TOCK TOCK
GRUMML
ENTSCHULDIGUNG, ICH WILL DEN UNTERRICHT NICHT STÖREN, KOLLEGE MÖLLER. GANZ KURZ, DIE KONFERENZ FINDET UM 15⁰⁰ UHR STATT.
SIE STÖREN GAR NICHT, HERR DIREKTOR. ICH HABE SOEBEN DIESES GERÄT KONFISZIERT, DAS ICH IHNEN SOWIESO IN DER PAUSE GEBRACHT HÄTTE.
7c
SCHULHOF RAVE
DJ STEFF
AM 13.9.
SEHR GUT, MÖLLER! ZUCHT UND ORDNUNG, DAS BRAUCHT DIE JUGEND VON HEUTE.


DING DONG
DIESE ELENDEN WALK-BOYS SIND NOCH DER UNTERGANG ALLER KULTUR! ANSTATT SICH DEN TITANEN DER LITERATUR HINZUGEBEN ... GOETHE, SCHILLER, BÜCHNER ... VERSCHWENDET DIE JUGEND IHRE ZEIT MIT DIESEM SINNLOSEN ELEKTRISCHEN FIRLEFANZ...
HAHAHA HIHIHIHI HAAHA
KLASSENLEHRER: HERR MÖLLER
AB IN DIE PAUSE. WIR MACHEN NACHER WEITER.
ICH VERSTEHE NICHT, WAS DIE KINDER AN DIESEN NEUMODISCHEN MASCHINEN SO TOLL FINDEN!
...Hmmmm...
ANDERERSEITS SOLLTE MAN NEUEM GEGENÜBER AUFGESCHLOSSEN SEIN, NICHT WAHR?!
MAL SEHEN, DAS DA KÖNNTE DER EINSCHALTKNOPF SEIN...
PALIMM
WARIOLAND II
Hihihi... WAS IST DENN DAS FÜR EINE LÄCHERLICHE FIGUR? SIEHT JA BELÄMMERT AUS, DER KNABE.
UND WENN ICH HIER DRÜCKE, UND DA ...UND DORT... UND DIE HIER ... HMMM... UND JETZT ALLE GLEICHZEITIG ...
BIP BIP BIP BIBIP BIP BIP
SCHLURP
AAAAAAAAAAAAAAAA
DIREKTOR
AAAAAAAA
RUAAHAHAHAHAHAAA
HÜÜLFÄÄÄ!
ZIMMER 21 DIREKTOR SCHRÖDER


WÄÄÄÄÄÄÄH
SRROOOOOo
WAS IST DAS DENN? WARIO IN ECHT JAGT DEN DIREKTOR ?! = VIP!! DER GAME BOY !!!
ICH MUSS DAS TEIL FINDEN! SCHRÖDER HAT IHN NICHT DABEI, ALSO WIRD DER GAME BOY IN SEINEM BÜRO SEIN...
RAAAA
GACK!
BINGO, DA LIEGT ER! SCHRÖDER MUSS DAMIT RUMGESPIELT UND DABEI VIP'S SPEZIELLEN ZUSATZ AUSGELÖST HABEN.
DIREKTOR
DAS GERÄT LÄUFT, ABER OHNE BILD... KLAR, WARIO IST JA NUN IN DER REALITÄT!
ICH SCHALTE DEN GA BOY EINFACH AUS! DANN MÜSSTE WAR EIGENTLICH VERSCHW DEN...
JOH, DAS WAR'S! WARIO FÄNGT SCHON AN, SICH AUFZULÖSEN. - OH-OH... SCHRÖDER AUCH!!
LLER GYMNASIUM
FFFRZZZZZZZZ
AY CARUMBA! JETZT SIND BEIDE WEG!!!


17
GAME BOY COLOR


HEY – DER GAME BOY LÄUFT JA WEITER ... UND SCHRÖDER IST **IM SPIEL DRIN!** WIE KANN DAS SEIN ?!


167
GAME BOY COLOR


ICH FÜRCHTE, ICH MUSS JETZT DAS GANZE SPIEL DURCHNUDELN ... MIT SCHRÖDER ALS FIGUR, SONST MACHT WARIO IHN FERTIG...!

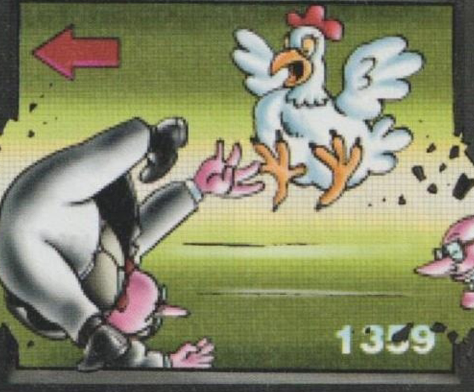

GAME BOY COLOR


288



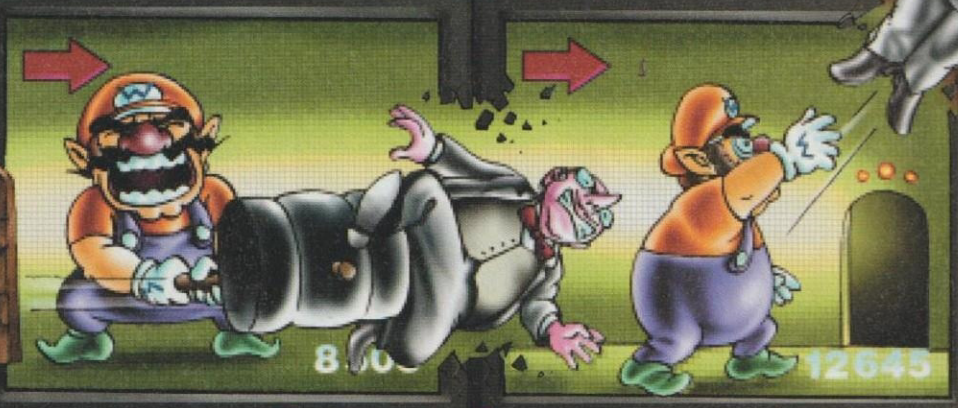



30t


GAME BOY COLOR


GAME BOY COLOR


6455
GAME BOY COLOR


12645
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR


GAME BOY COLOR
OJE! WARIO HAT SCHRÖDER AUS DEM DISPLAY GEWORFEN UND DAS SPIEL BEENDET. ABER WO ZUM TEUFEL IST DER DIREX GEBLIEBEN ?!?
BGB
DIE BIBEL
ZONG
WRRRRRRRRRRRRR
keuch japs d... d... d... DU!
OH!... ÄHH... HALLO, HERR DIREKTOR ...
...RAUS!
RAUS!!!
RAUS AUS MEINEM BÜRO, ABER SOFORT!
KNARZ
UND NIMM DEINEN TEUFELSKASTEN GLEICH MIT!
JAWOLL, HERR DIREKTOR!
DIREKTOR
DAS WIRD NOCH EIN NACHSPIEL
HABAAAAAARG
KLAR, DAS BONUS-SPIEL, HERR DIREKTOR!
KRACH
ABER IM ERNST... ICH GLAUBE, ICH MUSS MICH MAL MIT VIP ÜBER SEINE „VERBESSERUNGEN" UNTERHALTEN ...!
ENDE

PORTABLE POWER

Pokémon
Seite 46

R-Type DX
Seite 50

Survival Kids
Seite 52

Track'n'Field
Seite 53

Klax
Seite 54

Paperboy
Seite 55

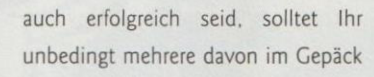
Antz
Seite 56



Mit Riesenschritten kommen sie auf uns zu – die Pokémon! Im letzten Heft haben wir Euch schon einen kurzen Einblick in diese fantastische Welt gegeben. Damit Ihr Euch gleich von Beginn an darin zurechtfindet, stellen wir Euch in dieser Ausgabe einige der wichtigsten Stationen im Alltag eines Pokémon-Trainers vor.

[miau]

Willkommen im Pokémon Supermarkt!



Supermärkte gibt es in jeder Stadt der Pokémon-Welt. Erfrischende Heiltränke, Gegengifte und allerlei Elixiere, welche die Fähigkeiten Eurer Pokémon verstärken, sind stets in den Regalen vorrätig. Selbstverständlich gibt es im Supermarkt auch die begehrten Pokébälle. Damit ihr auf der Jagd auch erfolgreich seid, solltet Ihr unbedingt mehrere davon im Gepäck haben, denn ohne sie werdet Ihr von den freilebenden Pokémon vermutlich nur ausgelacht. Ein gezielter Wurf – und schon ist ein Pokémon im Ball gefangen! Da sich manche Pokémon aber wieder aus Ihrem Gefängnis befreien können, gibt es die Pokébälle in verschiedenen Stärken. Wählt Ihr den richtigen Ball zum richtigen Zeitpunkt, entwischt Euch garantiert kein Pokémon!







...uns finden Sie in den Gelben Seiten!

Die Welt der Pokémon ist riesengroß, und hinter jeder Ecke lauern mannigfaltige Gefahren. Glücklicherweise gibt es im ganzen Land Pokémon-Center, in denen Ihr zuverlässige Fachkräfte findet, die Eure Pokémon z.B. nach harten Kämpfen wieder auf Vordermann bringen. Netterweise dürft Ihr diese spezielle Serviceleistung völlig kostenfrei in Anspruch nehmen! Darüber hinaus steht Euch in jedem Center ein Computer zur Verfügung, mit dessen Hilfe Ihr Euch in ein Netzwerk einloggen könnt. Auf diese Weise lassen sich sowohl Pokémon als auch Gegenstände im Speicher des Computers ablegen und von dort auch jederzeit wieder abrufen. Im Pokémon-Center befindet sich auch der exklusive Kabel-Club, in welchem Ihr Eure Pokémon mit Freunden tauschen könnt. Dazu benötigt Ihr zwei Game Boys, zwei Spiele (die Rote und/oder Blaue Edition) und ein Universal Game Link-Kabel. Da es in jeder Edition Pokémon gibt, die in der jeweils anderen nicht vorkommen, ist ein kleines Tauschgeschäft die einzige Möglichkeit, die leeren Stellen in Eurem Pokédex zu füllen.





Halali!!

Pokémon leben meist außerhalb der Städte in der Wildnis. Sie begegnen Euch im hohen Gras, in sanft sich im Wind wiegenden Kornfeldern, in düsteren Höhlen und sogar in den Tiefen des Meeres. Auf Euren Expeditionen in die unerforschten Teile des Landes trefft Ihr ständig auf diese meist knuddeligen, aber keineswegs ungefährlichen Wesen. Meistens werdet Ihr Eure Pokémon einsetzen, um die freilebenden Kreaturen im Kampf zu besiegen. Ihr habt aber so auch die Möglichkeit, Eure Sammlung zu vervollständigen. Dazu müßt Ihr das Objekt Eurer Sammelleidenschaft schwächen (Vorsicht: Nicht besiegen!) und dann einen Pokéball nach ihm werfen. Wenn Ihr Glück habt, hat das Pokémon nicht mehr genügend Kraft, um sich daraus wieder zu befreien. Danach befindet es sich in Eurem Besitz. Im Pokédex werden die wichtigsten Daten über dieses Wesen aufgelistet, und Ihr dürft ihm, wenn Ihr wollt, auch einen neuen Namen geben. Auf diese Weise könnt Ihr im Lauf des Spiels eine umfangreiche Pokémon-Sammlung anlegen.

Ein wilder RATTFRATZ!

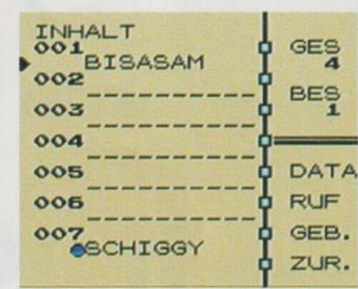
RATTFRATZ :L3 SCHIGGY :L7 14/ 23 ASH setzt POKéBALL ein!

RATTFRATZ wurde gefangen!

Der Pokédex – da werden Sie geholfen!

Wenn Ihr mehrere Pokémon gesammelt habt, kann es schon mal passieren, daß Ihr den Überblick verliert. Glücklicherweise gibt es eine sehr sinnvolle Einrichtung, die Euch bei Bedarf genau jene Informationen gibt, die Ihr braucht. Die Rede ist vom Pokédex. Dabei handelt es sich um ein digitales Notebook, welches alle Informationen über die Pokémon speichert. Hier werden aber nicht nur Name, Größe, Gewicht und Erfahrungsstufe der Pokémon gezeigt, die Ihr bereits gefangen habt, Ihr lest auch die Namen jener Pokémon, die Euch auf den Streifzügen begegnet sind, sich aber noch nicht in Eurem Besitz befinden. Eine besonders wichtige Funktion hat der Standortanzeiger. Wenn Ihr ein bestimmtes Pokémon noch nicht gefangen habt, aber schon einmal darauf gestoßen seid, wird auf einer Übersichtskarte angezeigt, in welchem Teil des Landes es zu finden ist. So kann Euch praktisch kein Pokémon entgehen!





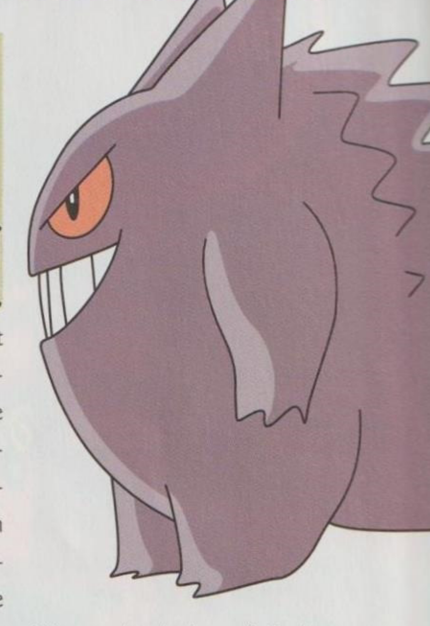


Zuerst die Arbeit – Vergnügen kommt von selbst!

Ihr müßt viel Arbeit investieren, bevor Eure Pokémon schneller, größer und stärker werden. Aber kontinuierliches Training macht sich bezahlt! Je stärker Eure Pokémon werden, desto mehr Spezialattacken lernen sie dazu. So gibt es z. B. Pokémon, die zu Beginn des Abenteuers nur einfache Rammattacken ausführen können. Später können sie die Gegner verlangsamen, schwächen, verwirren oder ihnen mit ganz besonders harten Angriffen zusetzen. Dann gibt es noch einige spezielle Fertigkeiten, welche die Pokémon nur mit Hilfe von TM (Technische Maschinen) oder VM (Versteckte Maschinen) erlernen können. Diese Maschinen sind zumeist sehr gut versteckt und können auch nicht von allen Pokémon eingesetzt werden. Außerdem kann nur jeweils eine TM auf ein Pokémon angewandt werden, während VM immer wieder verwendbar sind. Fähigkeiten, die durch TM erlangt werden, könnt Ihr ausschließlich im Kampf verwenden. Die Benutzung von VM ermöglicht es Euch unter anderem, bestimmte Wege zu beschreiten, die Euch zuvor verschlossen waren.





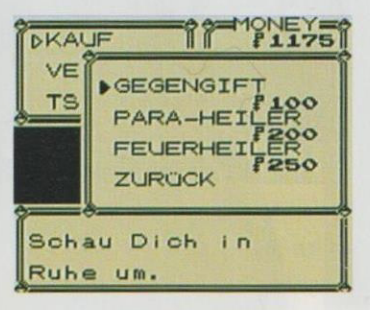


Doping erlaubt!

Egal, wie mächtig Eure Pokémon sein mögen, hin und wieder werden sie gewisse Hilfsmittel benötigen. Nach einem langen Kampf sind sie sicher geschwächt. Ein herzhafter Schluck vom Heiltrank stellt ihre Kräfte rasch wieder her!

Ihr könnt keine Spezialattacken mehr einsetzen, Eure Pokémon wurden Eis- oder Feuerangriffen ausgesetzt oder haben Schaden durch Gift erlitten? Alles kein Problem! Für alle Wehwehchen gibt es das passende Heilmittel. Auch wenn Ihr in einem verwinkelten Höhlenkomplex gefangen seid, könnt Ihr durch Einsatz des entsprechenden Items rasch wieder ans Tageslicht gelangen. Alle diese Hilfsmittel sind in den verschiedenen Supermärkten erhältlich. Einige wenige aber findet Ihr erst nach besonders harten Kämpfen, oder sie sind an abgelegenen Orten, auf Berggipfeln oder hinter verschlossenen Türen versteckt. Wenn Euer Rucksack voll ist und Ihr keine zusätzlichen Gegenstände mehr auf die Reise mitnehmen könnt, habt Ihr immer die Möglichkeit, überschüssiges Gepäck im Computernetzwerk zu speichern.







SO SCHNAPPT IHR SIE ALLE!

Nur wer alle Pokémon fängt, hat die Chance, auch weltbester Pokémon-Trainer zu werden – und damit Ihr nicht verzweifelt, helfen wir Euch: Mit dem offiziellen Nintendo-Spieleberater zu den Pokémon-Spielen (Rote und Blaue Edition) bleibt Euch kein Geheimnis verschlossen, wird Euch kein Weg mehr versperrt sein, habt Ihr jede lebenswichtige Information in Händen!

Der Aufstieg zum besten Trainer der Welt ist mit den exklusiven, offiziellen Infos kein Problem mehr! Im 112seitigen, vierfarbigen Spieleberater, der rechtzeitig mit der Veröffentlichung von Pokémon erscheint, findet Ihr alle Maps, unzählige Infos und jede Menge Tips für eine erfolgreiche Trainer-Karriere!

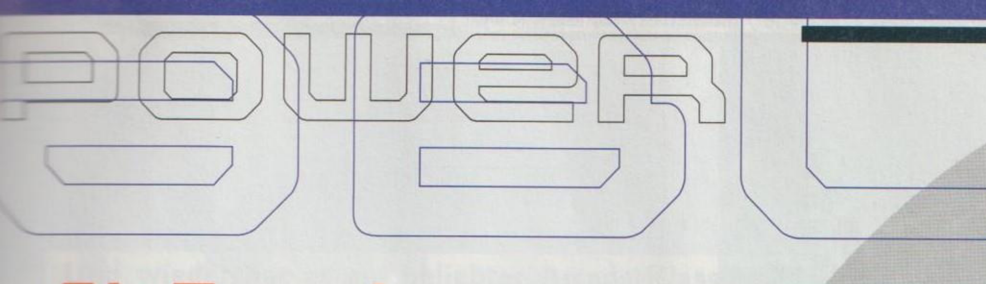


R-TYPE DX

Lange Jahre galt sie als verschollen. Nun, da keiner mehr mit ihrer Rückkehr gerechnet hatte, erscheint sie wie ein Phönix aus der Asche. Die Rede ist von der R-90, dem Stolz der R-Type-Flotte, dem Mythos und der Legende unter den Space-Fightern. Im Schlepptau hat sie neben dem Power Pod etwas ganz Besonderes: Die Cartridge enthält gleich drei verschiedene Varianten des Shoot'em Up-Klassikers. [mm]

Die Mutter aller Shoot'em Ups!

Man schrieb das Jahr 1987, als ein Automat namens **R-Type** erstmals in den Spielhallen gesichtet wurde. Binnen kurzer Zeit avancierte das Shoot'em Up zur Sensation: Das revolutionäre Design und die düstere Atmosphäre wußten auf Anhieb zu begeistern. Zudem beeindruckte die Technik des seitlichen Scrollens, die man von Spielen wie Space Invaders, Galaga oder Phoenix bisher nicht kannte. **R-Type** setzte neue Maßstäbe und wurde seither unzählige Male kopiert. In den meisten Fällen jedoch erreichte keines der Plagiate die Qualität des Originals.



Die Formel für R-Type DX

... heißt 3 x R-90 + 1! Auf der Cartridge sind nämlich gleich drei Teile von **R-Type** und ein Bonus-Game enthalten: Die Klassiker **R-Type** und **R-Type II** könnt Ihr in schwarz-weiß auf dem Game Boy und dem Game Boy Pocket spielen (natürlich sind beide Versionen auch auf dem Game Boy Color in Farbe spielbar), **R-Type DX**, eine Fusion aus beiden Spielen, wurde exklusiv für den Game Boy Color entwickelt und ist somit nur auf diesem spielbar. Als Bonus haben die Programmierer von Irem noch ein Zeichenspiel namens De Souza auf die Cartridge gepackt, bei dem Ihr Euch zwischen Euren Space-Adventures entspannen könnt.







Giznad est Refugium

In ferner Zukunft gehören globale Konflikte längst der Vergangenheit an. Die menschliche Rasse hat sich mit Völkern benachbarter Planeten – den Elyod, den Yrrej und den Duhc – verbündet, um die drohende Invasion des neubesiedelten Planeten Giznad durch das Bydo-Imperium zu verhindern. Dabei ruhen alle Hoffnungen der Föderation auf dem schweren Raumkreuzer R-90, der nun versucht, dem Gegner zuvorzukommen und die Meistermutation Icram – die gefürchtete Massenvernichtungswaffe von Bydo – zu zerstören.





MFB-Metallic Force Ball

Das Besondere an **R-Type** ist die Tatsache, daß Ihr Euer Raumschiff während des Spiels mit Upgrades aufpowern könnt. Das Erste einer langen Reihe von Upgrades ist der Metallic Force Ball (oder auch Power Pod), der vielseitig einsetzbar ist. Ihr könnt diese Zusatzwaffe vor oder hinter Euer Schiff koppeln, oder als Kampfsonde vorausschicken. Zudem könnt Ihr den MFB mit weiteren Power-Ups ‚füttern'. Diese Power-Ups wirken sich auf Schnelligkeit (Speed), Abwehr (Plasmo) und das Angriffssystem des Schiffes (Laser, Bubble Unit und Fire Chain) aus.





Master Blaster

Neben der Verfügbarkeit der verschiedenen Waffensysteme habt Ihr zudem die Möglichkeit, die Schußkraft des jeweils aktiven Waffensystems zu maximieren. Haltet Ihr den Schußknopf gedrückt und wartet, bis sich die Anzeige am unteren Bildrand ganz aufgeladen hat, vollführt die R-90 einen Hyperberserker-Shot. Achtet jedoch darauf, daß sich Euch während des Aufladevorgangs keine Gegner nähern, denn sonst macht es „bumm" und Ihr findet Euch inmitten der Einzelteile Eures Schiffes wieder. Dann wißt Ihr, daß Ihr etwas falsch gemacht habt.



Mitten in der Südsee ist Euer Schiff gesunken und Ihr seid auf einer einsamen Insel gestrandet: Dieser Alptraum aller Seeleute wird auf dem Game Boy Color wahr! Was sich nach einem furchtbaren Schicksal anhört, ist jedoch die Ausgangssituation für ein spannendes Life Simulation-Adventure von Konami, in dem Ihr Euch als moderner Robinson beweisen müßt! [tr]

SURVIVAL KIDS*



GESTRANDET AN FREMDEN GESTADEN

Ihr seid mit Eurem Vater unterwegs an Bord seiner großen Yacht – ein Ausflug, den er Euch zu Eurem zehnten Geburtstag versprochen hatte. Der erste Tag verläuft ruhig, es ist herrliches Wetter, und Ihr fahrt weit aufs Meer hinaus. Doch in der Nacht kommt ein schwerer Sturm auf, das Schiff kentert und Ihr wacht am Morgen allein auf, gestrandet auf einem einsamen Eiland.

Überall liegen Wrackteile des Schiffes herum, und durch Zufall findet Ihr unter einer Sanddüne Euren Rucksack. Nun könnt Ihr endlich Gegenstände mitnehmen! Im Rucksack findet Ihr auch das Messer, daß Euch Euer Vater zum Geburtstag geschenkt hat! Ab jetzt steht Ihr vor der schweren Aufgabe, Euer Überleben zu sichern – Ihr habt nämlich weder Dosensuppen noch Kekse im Rucksack...

SEID SAMMLER UND JÄGER

Ihr macht Euch auf die Suche nach allem, was man als Schiffbrüchiger so braucht: Sammelt Holz, um ein Feuer zu machen, sammelt Beeren, um nicht zu verhungern und Euren Durst zu löschen, und macht Euch auf die Suche nach den Lebenszeichen einer Zivilisation. Doch lediglich Tiere kreuzen Eure Wege: Hasen, Frösche und anderes Getier. Da Ihr Euer Messer jedoch gewandt einzusetzen wißt, dienen solche Tiere schließlich als Nahrung, damit Ihr nicht darben müßt... Und wenn Ihr Eure Angel gebastelt habt, dann steht auf dem



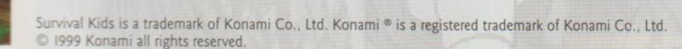
Speiseplan sogar hin und wieder Fisch!

GANZ WIE IM RICHTIGEN LEBEN



Mit **Survival Kids** hat Konami eine spannende und aufregende Life Simulation in Arbeit, bei der Ihr erfahren könnt, wie es ist, auf einer einsamen Insel gestrandet zu sein und irgendwie überleben zu müssen. Angefangen bei der mühsamen Suche nach Utensilien, die Euch den Alltag erleichtern, bis hin zur Erkundung des fremden Eilands könnt Ihr auf Eurem Game Boy Color eine realistische Robinsonade genießen: Feuer könnt Ihr erst machen, wenn Ihr Holzstöckchen und brennbares Material gefunden habt, Euer Kaninchen könnt Ihr erst verspeisen, wenn Ihr es gegrillt habt, und in regelmäßigen Abständen müßt Ihr Euch zum Schlafen in eine Hütte oder eine Höhle legen, damit Euch die Kräfte nicht versagen.

Natürlich habt Ihr auch die Absicht, irgendwann wieder gerettet zu werden, doch **Survival Kids** macht als Life Simulation dermaßen viel Spaß, daß Ihr am liebsten den Rest Eures Lebens auf dem tropischen Inselchen verbringen wollt!



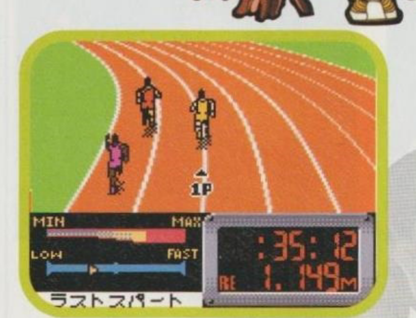
* Änderungen vorbehalten

Und wieder hat es ein beliebter Arcade-Klassiker geschafft, ein Revival auf dem Game Boy Color zu erleben. Mit Track & Field werdet Ihr zum König der Leichtatlethen! Dazu müßt Ihr allerdings in etlichen Disziplinen brillieren, denn dieser Status steht von jeher einzig und allein den Zehnkämpfern zu! [nics]



RENNEN, SPRINGEN, WERFEN!

Der Aufbau dieser Zehnkampfsimulation basiert auf dem echten Wettstreit der Zehnkampfelite. Die Wettkämpfe sind in zwei Etappen unterteilt und folgen dem Original-Prozedere. Die Spiele beginnen am ersten, virtuellen Tag mit dem 100-Meter-Sprint, und enden am Tag Zwei – nach Wettkämpfen in neun aufreibenden Disziplinen – mit dem abschließenden 1500-Meter-Lauf, der Euch ein letztes Mal alle Konditionsreserven abverlangt. Koordination und Geschicklichkeit sind gerade bei den Sprung- und Wurfwettbewerben erforderlich, denn hier solltet Ihr am besten mehrere Knöpfe gleichzeitig beherrschen, um an Euer Ziel zu gelangen und aufs Siegerpodium zu klettern. Doch auch die anderen Disziplinen werden Euch einiges abverlangen. Der Hürdenlauf, der auch im realen Wettkampf tückisch ist, stellt Euch durch die Kombination von möglichst schnellem Laufen und gleichzeitigem Springen vor eine wirklich große Herausforderung!







BEGEISTERUNG IM STADIONRUND

Wer es am Ende geschafft hat und an oberster Stelle auf dem Treppchen steht, darf mit Recht stolz auf sich sein! Ganz abgesehen von dem berauschenden Gefühl, wenn Ihr mit einer erneuten Höchstleistung das Publikum von den Bänken gerissen habt und sie Euch mit tosendem Applaus belohnen. Spätestens dann wird die Stadionatmosphäre in ihrem ganzen Ausmaß auch auf dem Game Boy Color spürbar!



It's a World Rally

Über Stock und Stein

Durch insgesamt drei Kontinente geht die wilde Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten: Afrika, Amerika und Europa. Damit ist gewährleistet, das in diesem Spiel alle klassischen Rally-Länder vertreten sind. Auf insgesamt 20 Kursen könnt Ihr Eure Fahrkünste beweisen. Jedem Fahrer stehen dafür zu Beginn der Tour vier verschiedene Wagen zur Verfügung, mit zunehmendem Erfolg werden dem Fuhrpark noch weitere Boliden hinzugefügt. Im günstigsten Fall könnt Ihr aus 14 verschiedenen Fahrzeugen wählen, die für die unterschiedlichen Strecken optimal „aufgemotzt" werden können. In puncto Tuning solltet Ihr ohnehin auf den Trainer hören, der Euch wichtige Hinweise zu den einzelnen Kursen gibt und Euch die optimalen Fahrzeugeinstellungen mitteilt. Zudem ist es wichtig, vor jeder Tour ausreichend Ersatzteile einzukaufen. Denn wie bei einer richtigen Rally leiden auch hier Reifen, Fahrwerk und Motor bei den wilden Drifts über Stock und Stein. Eine kurze Reparaturpause und hin und wieder sogar ein Komplettaustausch wichtiger Fahrzeugkomponenten sind unumgänglich, wenn Ihr am Ende der Tour Weltmeister sein wollt!





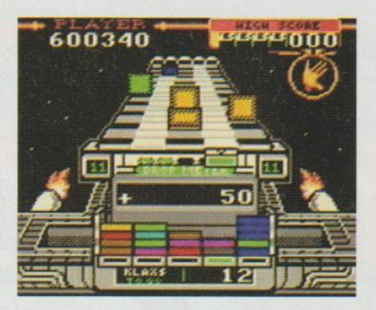


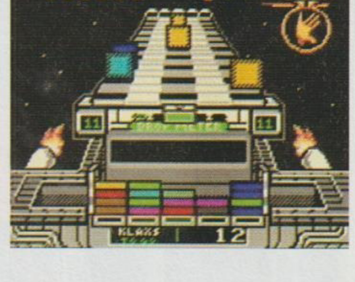


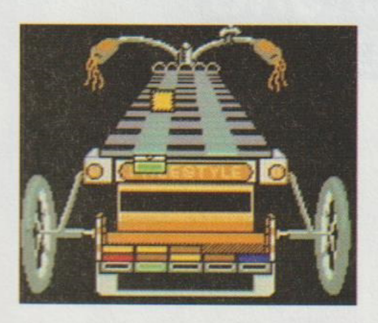
Puzzle Action

Bei diesem ultraschnellen Puzzle handelt es sich um einen absoluten Spielhallenklassiker der 80er Jahre. Kein Wunder also, daß Konami dieses blitzschnelle Reaktions-Game in die beliebte Arcade Hits-Reihe aufgenommen hat.

Dieses rasante Spiel verlangt extrem hohe Reaktionsschnelligkeit von Euch, denn Ihr müßt die verschiedenfarbigen Kacheln, die auf Euch zusausen, fangen und zu Reihen zusammenfügen. Die Farbe der Kacheln spielt dabei eine wichtige Rolle, so daß das Spiel ideal für den Game Boy Color ist. Exklusiv für das farbige Handheld wurden alle 100 Original-Level auf dem 8 Mbit-Modul untergebracht. Außerdem wird das höllisch schnelle Spielgeschehen von einem völlig neuen Soundtrack untermalt. Dieser neue Sound, das genial-einfache und zeitlose Spielkonzept und die riesige Anzahl verschiedener Level machen aus diesem Klassiker ein Spiel mit extrem hoher Langzeitmotivation. **Klax** ist Spielspaß pur!













Rette sich wer kann!

Midway holt zum Doppelschlag aus! Ein weiteres Highlight der Arcade Hits kommt nämlich im Doppelpack: **Spy Hunter** und **Moon Patrol** sind gleich zwei exzellente Action Racer, die jetzt in der farbigen Handheld-Version neu aufgelegt werden.

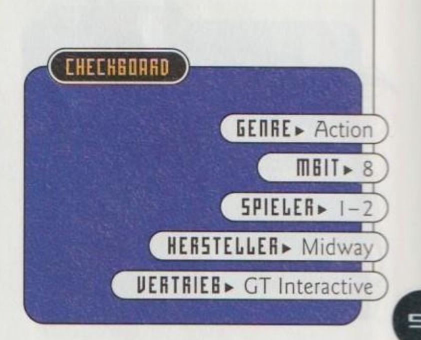
Bei **Moon Patrol** entpuppt sich eine amüsante Monderkundungsfahrt als eine gefährliche Verfolgungsjagd. Wilde Horden böser Außerirdischer wollen Euch von der Mondoberfläche wischen, und der Mond selbst stellt Euren 6-Rad Buggy durch seine zerklüfteten Landschaften ebenfalls auf eine harte Bewährungsprobe. Bei **Spy Hunter** sind die Fronten ebenfalls klar: Ihr befindet Euch mit Eurem Wagen inmitten eines Pulks von Geheimagenten, die mit allen Mitteln versuchen, Euch daran zu hindern, das Ziel zu erreichen. Ölpfützen und Rauchbomben sind neben zahlreichen anderen Features bestens geeignet, die Gegner vom Highway zu putzen.



Und um die Spannung zusätzlich zu erhöhen, könnt Ihr in beiden Spielen auch im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Freund antreten!

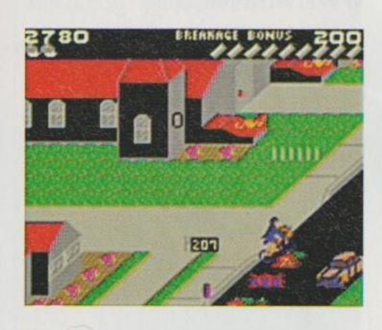








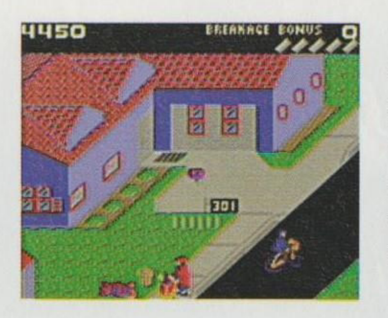
Vorsicht! Da fliegt 'ne Zeitung!





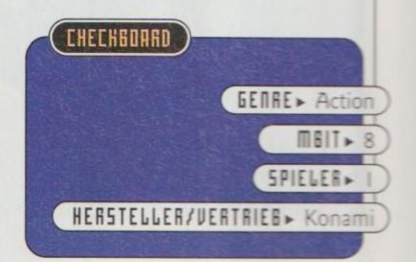
Eines der heißesten Geschicklichkeitsspiele für den Game Boy erscheint nun auch in voller Farbenpracht für den Game Boy Color: Die Rede ist von **Paperboy**!

Euer Job: Springt auf Euer Fahrrad und erfüllt Eure Pflicht als braver Zeitungsjunge. Ihr müßt nur dafür sorgen, daß die Zeitungen fein säuberlich vor den Haustüren der Abonnenten oder, noch besser, in deren Briefkästen landen. So einfach das auch klingen mag, so kompliziert gestaltet sich die Umsetzung dieses Vorhabens, denn zahlreiche Hindernisse erschweren Euch das Leben als Zeitungsjunge auf Eurem Weg durch die gar nicht so friedlichen Vorstädte. Und vergeßt nie: Ihr seid nicht allein auf der Straße!



Aber keine Sorge, in **Paperboy** begegnen Euch nur solche Harmlosigkeiten wie z.B. zu schnelle Motorräder, koordinationslose Kleinkinder auf Dreirädern, jede Menge Straßenverkehr, lose herumspringende Autoreifen, bissige Hunde, rücksichtslose Skateboarder, leicht verwirrte Passanten, Breakdancer und noch jede Menge andere, völlig „normale" Verkehrsteilnehmer...

Habt Ihr Eure Zeitungen korrekt ausgetragen, dürft Ihr Euch in speziellen Geschicklichkeitsparcours versuchen und massig Bonuspunkte abkassieren. Mit diesem „etwas anderen" Actionspiel ist auf jeden Fall Langzeitspaß garantiert!



Portable

ANTZ™ – Insektendramen

Tennisschuhe und Wassertropfen sind eigentlich völlig harmlose Alltagsgegenstände, solange man keine Ameise ist. Z ist allerdings eine, und somit schwebt er in höchster Gefahr! Er hat nämlich die Ameisenprinzessin Bala gesehen, sich sofort in sie verliebt und beschlossen, ein Ameisenheld zu werden, um ihr Herz zu erobern.

Prinzessin Bala allerdings soll gegen ihren Willen den fiesen General Mandibel heiraten, und so trifft es sich, daß sich die beiden begegnen, weil sie mit unterschiedlichen Absichten aus dem Ameisenhaufen geflohen sind.

Eure Aufgabe ist es nun, an der Seite von Prinzessin Bala die große Wiese zu überqueren und das geheimnisumwitterte Insektopia zu finden. Dies, so heißt es, sei ein Ort, an dem die Sonne immer scheint und die Zuckerstücke nie ausgehen. Die schon erwähnten Tennisschuhe sind auf diesem Weg nur eine von unzähligen Gefahren die in insgesamt 19 verschiedenen Leveln auf Euch lauern. Wenn Ihr dieses Abenteuer gemeistert habt, werdet Ihr zukünftig sicher vorsichtiger sein und an die vielen kleinen Insekten denken, wenn Ihr über eine vermeintlich verlassene Wiese spaziert!











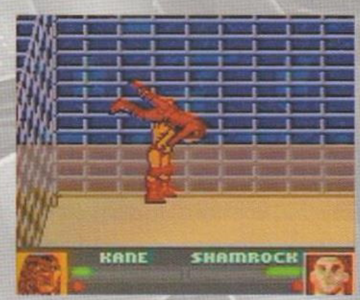
WWF ATTITUDE™ – Immer aufs Auge!

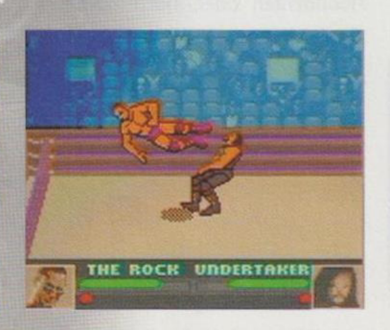
Der Ring ist freigegeben, und es liegt nun an Euch, bis zur letzten Runde durchzustehen! **WWF Attitude** bietet Euch eine Auswahl von sage und schreibe 20 hartgesottenen Wrestlern, darunter so bekannte Namen wie Steve Austin, The Undertaker und Kane. Dank optimaler Farbgebung und detaillierter Darstellung auf dem Game Boy Color sind die wilden Gesellen auf den ersten Blick zu erkennen. WWF-Kenner werden rasch bemerken, daß auch die Special Moves der lebenden Vorbilder übernommen wurden. Profis wissen also sofort, wer den X-Factor, den Pump Handle Slam oder die Downward Spiral einsetzen kann.

WWF Attitude weist eine ganze Reihe verschiedener Spielmodi auf. Bis Ihr die Challenge, den Career Mode oder das Cage Match überstanden habt, werdet Ihr einige Zeit brauchen. Außerdem warten dann noch King of the Ring, spannende Einzelkämpfe und Tag Team Fights darauf, von Euch gemeistert zu werden. Zum Glück gibt es einen Trainingsmodus, in dem Ihr alle kämpferischen Feinheiten üben könnt.

WWF Attitude bringt den Game Boy Color durch heiße Wrestling-Action zum Kochen. Und selbst wenn Ihr es schafft, den begehrten goldenen Gürtel zu erringen, dann wartet vielleicht ein noch höherer Schwierigkeitsgrad auf den gestandenen König des Rings...







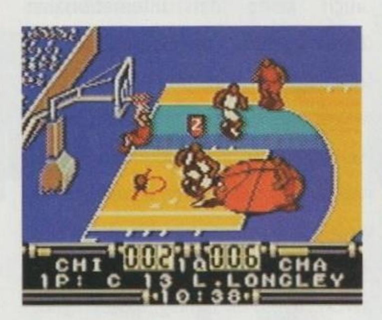


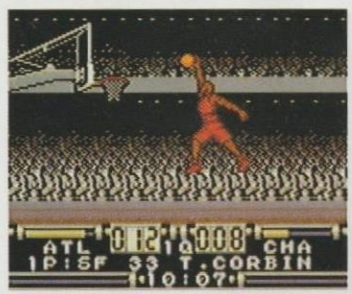
NBA PRO 99

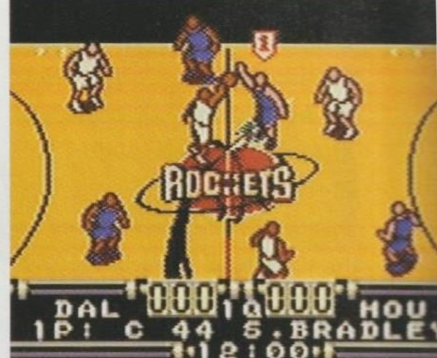
DRIBBEL! DRIBBEL!

Hochverehrtes Game Boy Color-Publikum! Die Basketball-Saison hat begonnen!

Doch dieses Mal seid Ihr nicht nur Zuschauer: Das Spiel gehört Euch! Alle 29 Teams der NBA mit ihren über 300 Spielern tummeln sich auf dem Modul und präsentieren sich in einer nie zuvor gekannten Farbenpracht. Außerdem haben die Programmierer ihren Hang zur Detailverliebtheit bewiesen, denn sogar der Schatten des Balls ist dargestellt, wodurch man auch die Weite von Würfen besser abschätzen kann. Aber auch auf dem original Game Boy ist der Spielspaß ungetrübt, denn die Dynamik und die Atmosphäre bleiben in **NBA Pro 99** stets erhalten, egal ob in Farbe oder Schwarzweiß. In drei Spielmodi müßt Ihr beweisen, ob Ihr das Zeug zum Basketballprofi habt. Exhibition, NBA Playoffs und die Möglichkeit, die 1998/99er Saison nachzuspielen, garantieren nahezu grenzenlosen Spielspaß. Damit Ihr Euch an Euren Erfolgen auch nach dem Abschalten erfreuen könnt, habt Ihr die Möglichkeit, bis zu drei Spielstände zu speichern. Aber damit nicht genug! Schnappt Euch einen Freund inklusive Game Boy Color, **NBA Pro 99** und Universal Game Link-Kabel, und Ihr könnt Euch gegenseitig den Ball abjagen, um ihn im gegnerischen Korb zu versenken.



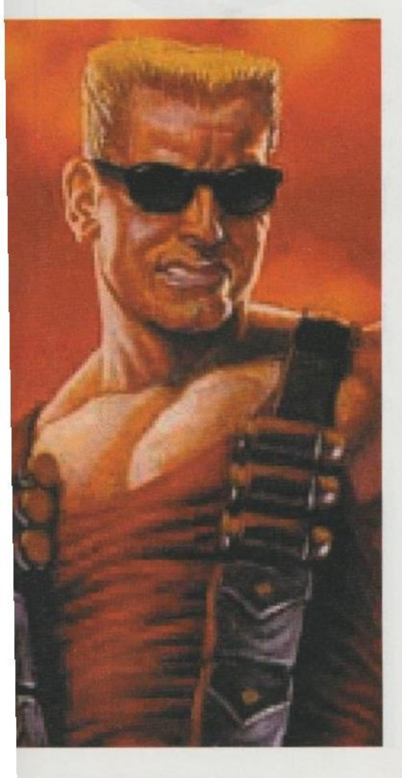






DUKE NUKEM™

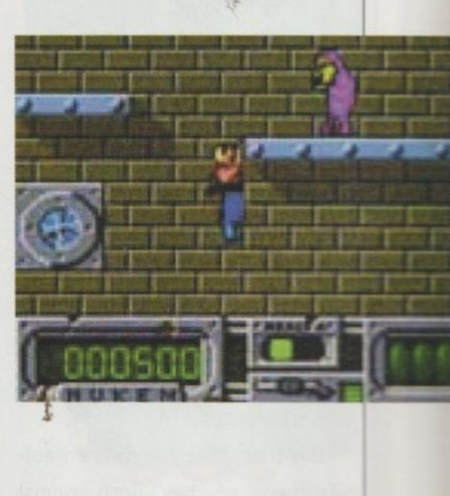
KA-WOOM!!!

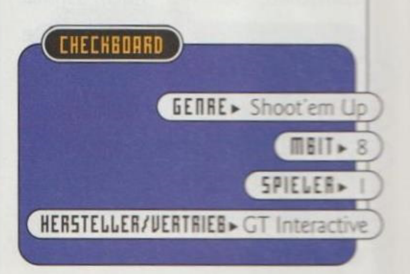


Bisher hat er ausschließlich dreidimensionale Gefilde von fiesen Aliens befreit, jetzt betritt er die zweidimensionalen Katakomben auf dem Game Boy Color: **Duke Nukem** ist wieder da, und er hat nichts verlernt. Der blonde Hüne verläßt sich immer noch auf Feuerwaffen der Kategorien *Groß* bis *Sehr groß!*, wenn es darum geht, die Welt von eroberungssüchtigen Außerirdischen zu säubern. In insgesamt 16 abwechslungsreichen Leveln haben sich die illegal eingereisten Weltallmonster verschanzt. Aber kein Versteck ist sicher, und wenn der Duke loslegt, bleibt kein Alienauge trocken!

Die Grafik ist äußerst farbenfroh, alle Sprites sind detailliert gezeichnet und toll animiert. Die einzelnen Missionen erfordern zwar generell den ständigen Einsatz Eurer Waffen, aber auch Köpfchen ist gefragt. Manche Waffen sind bei bestimmten Gegnern besonders wirksam, und die Schwachpunkte der Endbosse sind nur durch das genaue Studium ihrer Taktiken zu erkennen. Alles in allem ist **Duke Nukem** ein wahres Freudenfest für Action-Fans und eine wahre Softwareperle auf dem Game Boy Color.







PORTABLE POWER

F-1 WORLD GRAND PRIX*

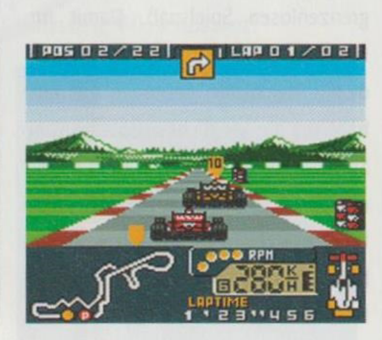
einmal ein Schumi sein!

Was der große Bruder kann, kann der kleine schon lange! Die besten Rennfahrer der Welt haben bereits auf dem Nintendo64 brilliert, jetzt ist der Game Boy Color an der Reihe. Alle Teams und Fahrer der 98er Formel 1-Saison wurden auf einem 16 Mbit-Modul untergebracht. Jetzt habt Ihr auch unterwegs die Möglichkeit, Euch wie Michael Schumacher zu fühlen, ohne dabei Leib und Leben zu riskieren. Natürlich fehlt auch keine der internationalen Rennstrecken: Von Hockenheim bis Interlagos findet Ihr alle Kurse, deren Namen ein Rennfahrerherz schneller schlagen und einen Bleifuß noch schwerer werden lassen.

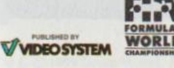
Realitätsnähe wird großgeschrieben: Bevor Ihr zum Grand Prix antretet, könnt Ihr Euren Fahrstil in Trainingsrunden perfektionieren. Dann habt Ihr noch die Möglichkeit, im Qualifikationsrennen einen guten Startplatz zu erreichen, und nach dem Warm Up geht es auf Punktejagd im Hauptrennen. Die richtige Wahl der Reifen und der passende Neigungsgrad für Frontflügel und Heckspoiler sind ebenso ausschlaggebend für Euren Erfolg wie die Einstellungen für Übersetzung und Tankinhalt. Nur die richtige Kombination aus perfektem fahrerischen Können, Kenntnis der Strecken und technisch-taktischem Know-How ebnet Euch den Weg aufs Siegespodest!











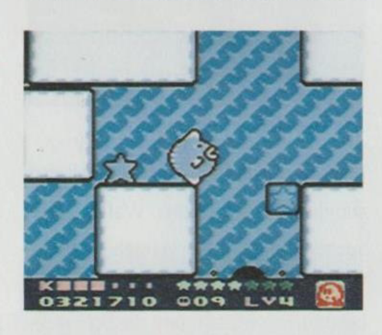
KIRBY'S DREAM LAND 2 TM*

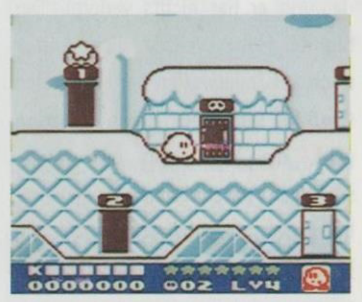
Die Suche nach dem Regenbogen

Kirby zählt zu den beliebtesten Nintendo-Charakteren aller Zeiten. Mit seinerzeit völlig neuartigen Moves konnte Kirby innerhalb kürzester Zeit die Herzen der Videospieler erobern. Seine legendäre Suche nach dem Regenbogen in **Kirby's Dreamland 2** hat Kultstatus erreicht. Diesem Kult trägt Nintendo nunmehr Rechnung und veröffentlicht dieses klassische Jump'n'Run neu!

Um Euer Hintergrundwissen aufzufrischen, sei hier noch einmal die Geschichte erzählt: In der See des Pu-Pu-Pu-Landes befinden sich sieben geheimnisvolle Regenbogeninseln. Doch nachdem der hinterlistige König Nickerchen die Inseln heimgesucht hat, verlieren sie plötzlich ihre Farben, und die Brücken, die bisher in den azurblauen Himmel ragten, verschwinden ebenfalls. Doch gerade diese Brücken brachten Glück und Freude ins Dreamland! Kirby muß also losziehen, um schnellstmöglich wieder Farbe und Freude zurückzuholen.

Begleitet also Kirby und seine Freunde auf ihrer gefahrvollen Reise durch das Traumland!





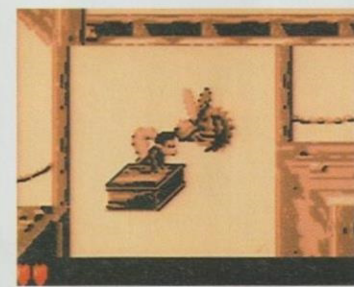




Donkey Kong Land III

Die Abenteuer des Babysitters

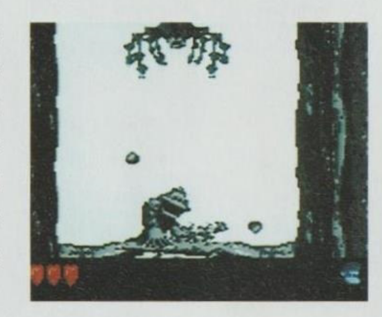




Wieso sollen Mädchen eigentlich nicht auf Schatzsuche gehen? Genau diese Frage stellt sich Dixie Kong, als sämtliche Buben ihrer Familie sich aufmachen, um den geheimnisvollen Schatz aufzuspüren, von dem das ganze Donkey Kong Land schon seit Wochen spricht. Das einzige männliche Exemplar der Kong-Familie, das zu Hause geblieben ist, ist das Baby Kiddy Kong! Und auf den soll Dixie jetzt brav aufpassen, während die anderen gefährliche Abenteuer bestehen? Niemals – sie schnappt sich den Kleinen und begibt sich ebenfalls auf die Suche nach dem sagenhaften Schatz!

Durch 36 Level (und über 70 Bonuslevel) führt die Suche, und natürlich stehen dem Erfolg wieder Unmengen von Kremling-Schergen im Weg. Doch mit der Hilfe von Kiddy und den schon aus **Donkey Kong Land 2** bekannten Verwandlungsfässern gelingt es Euch sicher, Dixie zum Schatz zu führen und der gesamten Kong-Familie zu beweisen, daß man auch einen Babysitter nicht unterschätzen sollte...

Abgesehen vom enormen Spielspaß, der herausragend für alle Games der Donkey Kong-Reihe ist, ist **Donkey Kong Land 3** übrigens eines jener Game Boy-Spiele, die dank Rares revolutionärer ACM-Technik gerenderte Grafiken vorweisen!





CHECKBOARD

- GENRE ▸ Jump'n'Run
- MBIT ▸ 8
- SPIELER ▸ 1
- SPEICHER ▸ Ja
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Nintendo

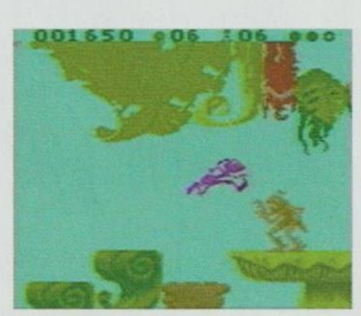
A Bug's Life

Keine Angst vor grossen Hüpfern!

Was sollen die armen kleinen Ameisen tun, die sich den ganzen Sommer lang abrackern, um Wintervorräte zu sammeln, wenn immer wieder miese Grashüpferhorden angreifen, um eben diese Vorräte zu stehlen? Bisher hat Fliks Haufen immer alles mit Demut ertragen, dem Grashüpferkönig Hopper eine Opferschale bereitgestellt und einfach weitergeschuftet. Doch Flik hat die Nase voll! Er erfindet eine Maschine, um schneller ernten zu können. In seinem Eifer stößt er dabei die Opferschale um, und die Ameisenkolonie bekommt Hoppers schrecklichen Zorn zu spüren! Um dem ganzen Elend ein Ende zu bereiten, bricht Flik schließlich in die große Stadt auf. Dort will er größere Insekten finden, die helfen sollen, die Kolonie zu beschützen.

Nun liegt es an Euch, wie schnell Flik sein Volk von der Grasshüpferunterdrückung befreien kann. Einfallsreichtum und Mut sind gefordert, wenn Ihr Flik auf der Suche nach Bauteilen für die Erntemaschine oder einem geheimnisvollen Flugapparat unterstützt. Acht verschiedene Level müßt Ihr durchqueren, die dank einer Passwort-Funktion immer wieder angewählt werden können, wenn Ihr sie erst einmal gemeistert habt.

Also zeigt es dem miesen Hopper!





CHECKBOARD

- GENRE ▸ Jump'n'Run
- MBIT ▸ 8
- SPIELER ▸ 1
- SPEICHER ▸ Passwort
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Konami

PLAYER'S LOUNGE

EINDEUTIG BESSER!

Stefan Stelzer, D-Bad Salzdetfurth

Ich schreibe Euch, weil gerade das neue Club Nintendo-Magazin vor mir liegt und ich einfach mal einen Kommentar zu Eurem Heft abgeben will... Fangen wir also gleich mit dem Titelbild an: Es ist eindeutig besser geworden, denn jetzt sieht es eher wie ein typisches Magazin-Cover aus. Das Inhaltsverzeichnis sieht jetzt viel interessanter aus. „Behind The Scene" und „Game Of The Month" sind als neue Rubriken einfach super! Bei der „Area 64" hätte ich nur am Bericht von South Park etwas auszusetzen – ich hätte gern mehr Screenshots aus dem Spiel gesehen. (Aber ansonsten war der Artikel spitzenmäßig!) Der Comic ist ebenfalls echt genial!

Mit „Portable Power" bin ich auch ganz zufrieden und auch an der „Player's Lounge" habe ich nichts auszusetzen. Spitzenklasse ist vor allem die erweiterte Trickzone mit der Komplettlösung, über die ich mich sehr gefreut habe.

Mein Fazit: Das Clubmagazin ist eindeutig besser geworden und bekommt von mir den Titel: „Bestes Club Nintendo-Magazin aller Zeiten".

Noch eine Anmerkung zum Kalender: Die Kritik daran ist durchaus berechtigt. Ihr hättet besser einen deutschsprachigen Kalender herausgebracht. Außerdem war es schade, daß man keine Termine mehr eintragen kann. Mit den Motiven bin ich allerdings sehr zufrieden.

Danke für das Lob! Man kann es jedoch nicht jedem recht machen, denn jeder von Euch hat seinen ganz individuellen Geschmack. Daher ist es natürlich keine leichte Aufgabe, für jeden das Richtige zu bringen, dennoch werden wir auch in Zukunft versuchen, den Geschmack möglichst vieler Leser zu treffen!

COMIC-MYSTERIUM

David Ellermann, D-Burgstall

Ich habe eine Frage zu dem Comic in Ausgabe 2/99, „Comic & Ketchup": Sollte der Typ im Comic etwa eine Anspielung auf **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** sein? Denn es kommt mir merkwürdig vor, daß einer, der etwas mit Särgen zu tun hat, dann auch noch Boris heißt, oder?

Die letzte Seite Eures Heftes finde ich übrigens sehr gut. Am besten gefällt mir „Damals... Decade Of The Games", denn hier erfährt man etwas über die älteren Ausgaben. Und man kann vergleichen, wie das Magazin damals aussah. Es ist schon toll, wie sich das Heft entwickelt hat! Auch der Outlook ist super. Auf das Yoshiskop im August bin ich gespannt, denn in diesem Monat habe ich Geburtstag. Und der Blick hinter die Kulissen in „Who is Who" ist ebenfalls ausgesprochen interessant. Weiter so!

*Zuerst einmal vielen Dank für Dein Lob – hoffentlich sagt Dir das Yoshiskop in dieser Ausgabe zu und die richtigen Tatsachen über Dein Sternzeichen aus. Der Name des äußerst müden Gaststättenbesuchers bezog sich im übrigen nicht auf den Totengräber Boris aus **The Legend of Zelda – Ocarina of Time**! Daß die beiden Herren den gleichen Namen tragen, ist reiner Zufall. Der Comic in Ausgabe 2/99 bezog sich auf ein anderes Spiel, nämlich Castlevania! Vielleicht führte der Name Boris zu einigen Mißverständnissen...*

*(Im übrigen ist der Name des Totengräbers in **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** eine Hommage an den weltberühmten Horrorfilm-Star Boris Karloff, dessen Verkörperung von Frankensteins Monster im Universal-Film „Frankenstein" (1931) bis heute als die beste gilt.)*

GEBT UNS MEHR ADVENTURES!

Roman Angerer, D-Miesbach

Ich lese das Club Nintendo-Magazin seit ca. 1992 und muß Euch ein großes Lob aussprechen! Außerdem möchte ich mich herzlich für viele Stunden Lesevergnügen bedanken, denen hoffentlich noch viele weitere folgen werden!

Aber was Eure Spiele angeht: Was ist eigentlich mit dem Adventure-Genre? Ich vermisse solche wunderschönen Abenteuer, wie es sie für das Super Nintendo gab (**Secret of Mana**, **Mystic Quest** usw.)! **The Legend of Zelda – Ocarina of Time**, **Turok 2: Seeds of Evil** oder **Banjo-Kazooie** waren absolut genial, aber wo sind die reinrassigen Adventures in 3D?

*Wenn Du den E3-Messebericht im letzten Heft aufmerksam studiert hast, dann weißt Du sicher schon, daß eine ganze Reihe spannender und fantastischer Adventures für das Nintendo64 angekündigt wurden, darunter das atmosphärische **Shadowgate64: Trial of the four Towers** und die überarbeitete Fassung des Klassikers **Gauntlet Legends**. Weiterhin darfst Du Dich auf **Hybrid Heaven** freuen: Dieses Spiel, das derzeit noch bei Konami entwickelt wird, dürfte auch ganz Deinem Geschmack entsprechen. Ein Rollenspiel mit technoider Endzeit-Atmosphäre und allen Highlights, die ein gutes RPG auszeichnen.*

LOB UND TADEL

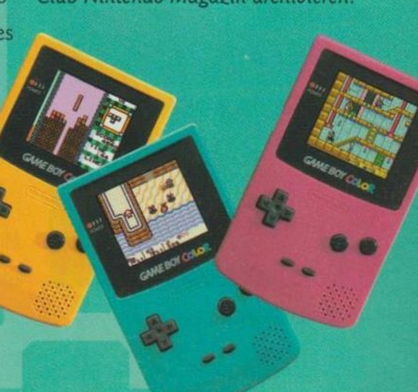
Raimund Haas, D-Eglining/Paar

Zuerst einmal möchte ich Euch ein Lob aussprechen: Die Gestaltung des neuen Club Nintendo-Magazins ist Euch wirklich gut gelungen. Auch daß Ihr auf die Kritik bezüglich der Schrift reagiert habt und jetzt wieder eine lesbare Typografie verwendet, finde ich sehr gut. Allerdings muß ich Euch als Sammler der Clubhefte rügen, was das Format angeht: ihr hättet wirklich das alte beibehalten sollen.

Die neuen Game Boy Color-Farben sind übrigens absolut spitze, zum Abheben! Da kommt wirklich richtiges Sommerfeeling auf!

Zunächst einmal vielen Dank für Dein Lob – über die bessere Lesbarkeit der Schrift freuen sich im übrigen auch viele andere Leser.

Das neue Format bereitet sicher etwas Probleme, aber wir haben das Heft dem modernen Magazinformat angepaßt. Wir empfehlen Dir, sogenannte Stehsammler zu verwenden, die Du in jedem Schreibwarengeschäft erhältst. Darin kannst Du auch Dein Club Nintendo-Magazin archivieren!



MAILBOX

NOCH MEHR FÜR UNTERWEGS!

Gerhard Pichler, A-Peuerbach

Als langjähriger Nintendo-Fan (ich habe vor rund zehn Jahren meinen ersten Game Boy gekauft) bin ich immer noch ein Anhänger von Klassikern wie Super Mario Bros., Tetris oder Kid Icarus. Ich besitze alle Konsolen, habe alle Game Boy-Versionen daheim und war besonders begeistert, als ich hörte, daß unter anderem Super Mario Bros. als Game Boy Color-Spiel veröffentlicht wird. (Da ich beruflich viel unterwegs bin, ist der Game Boy Color seit geraumer Zeit ein ständiger Begleiter, damit ich in meiner Freizeit nie auf Eure genialen Spiele verzichten muß.)

Es gibt eigentlich kein Genre, das mir nicht gefällt – egal ob Jump'n'Run, Adventure oder Puzzle. Je nach Stimmung und Interesse spiele ich mal dieses, mal jenes Game. Obwohl ich immer noch ein heimlicher NES-Fan bin, hätte ich doch eine Frage: Werden eigentlich weitere Nintendo64-Spiele als Game Boy Color-Umsetzung auf den Markt kommen? Und wenn ja, welche?

Erstmal herzlichen Dank für Deine langjährige Treue! Wir hatten ja in der letzten Ausgabe des Club Nintendo-Magazins einen ausführlichen Bericht von der E3 in Los Angeles veröffentlicht, in dessen Rahmen wir eine umfangreiche Liste mit Spielen für den Game Boy Color abgedruckt haben. Hier noch einmal ein paar Titel, die bereits auf dem Nintendo64 spielbar sind und in Zukunft auch für den Game Boy Color erhältlich sein werden: Mission: Impossible, South Park, Rampage Universal Tour, Duke Nukem und viele andere mehr!

Da Du übrigens verraten hast, daß Du auch noch immer zu den NES-Fans zählst, können wir Dir noch ein paar andere Schmankerln versprechen, die Du sicher noch aus NES-Zeiten kennst und die Du in Zukunft – in überarbeiteter Form – auch auf Deinem Game Boy Color spielen kannst. Dazu zählen unter anderem Gauntlet Legends und der Klassiker Ghosts'n'Goblins!

WO SIND DIE NINTENDO-CHARAKTERE?

Tino Schmid, CH-Zürich

Im Großen und Ganzen (und auch im Kleinen und Halben) bin ich ganz zufrieden mit dem neuen Magazin-Konzept. Die neue Aufteilung ist praktisch, denn jetzt werden die Nintendo64- und die Game Boy Color-Spiele getrennt vorgestellt. Eine absolut gute Idee war auf jeden Fall, daß Ihr Eure Support Zone eingeführt und ordentlich erweitert habt: Die Komplettlösungen sind eine echte Hilfe, wenn man bei einem Spiel mal wieder nicht weiterkommt.

Immerhin hat sich spielemäßig etwas getan, es gibt endlich mehr Spiele für das Nintendo64, und auch die Vorankündigungen auf der E3 waren ausgesprochen vielversprechend! Ich freue mich bereits jetzt auf Gauntlet Legends und Shadowgate64: Trial of the four Towers! Auch daß der Game Boy Color mit so vielen neuen Spielen bedacht wird, ist eine wahre Freude.

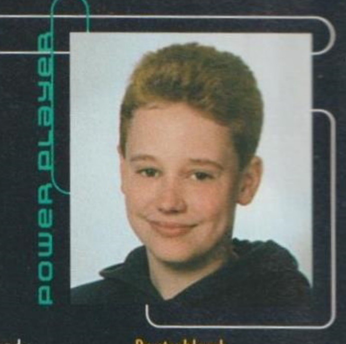
Worüber ich allerdings weniger begeistert bin, sind die neuen Comics. Die N-Gang ist ja schön und gut, und die Zeichnungen haben wirklich einen hohen Qualitätsstandard. Man merkt, daß da ein professionelles (und vor allem europäisches) Team die Ideen umsetzt. (Der Manga-Stil der alten Nintendo-Comics war ehrlich gesagt nicht so mein Fall.) Aber wäre es nicht möglich, daß auch in den neuen Comics wieder Nintendo-Charaktere auftreten? Irgendwie gehört das zum Heft dazu!

Tja, das mit den Comics ist so eine Sache: Allgemein wird der neue Stil begrüßt, aber vielen unserer Leser fehlen in der Tat die Auftritte bekannter Nintendo-Helden wie Mario, Yoshi oder Prinzessin Toadstool. Diese Kritik haben wir uns wieder einmal zu Herzen genommen und dafür gesorgt, daß die flehentlichen Bitten nicht ungehört verklingen. Wenn Du den Comic in diesem Heft aufschlägst, wirst Du einen alten Bekannten treffen, den Du aus vielen Nintendo-Spielen kennst: „Bad Boy" Wario. Er sorgt für mächtig Furore und bereitet der N-Gang reichlich Verdruß. Du siehst, wir beherzigen die Wünsche der Leser – laß Dich überraschen, wer im nächsten Heft zusammen mit den Jungs der N-Gang auftritt!





POWER PLAYER



Land: Deutschland
Name: Karl Thiede
Alter: 16
Ort: Bochow/Bruch
Hobbies: Inline-Skating, ins Kino gehen, Nintendo64 spielen!
Lieblingsspiele: F-Zero X, 1080° Snowboarding, The Legend of Zelda - Ocarina of Time
Größter Wunsch: im Club-Heft abgebildet zu werden

POWER PLAYER



Land: Österreich
Name: Anne Auer
Alter: 22
Ort: Paternion
Hobbies: Ringen, Essen, Musik hören und Nintendo spielen.
Lieblingsspiele: Wipe Out 64, WWF Attitude, *Star Wars:* Episode I Racer
Größter Wunsch: Einmal mit „China" in den Ring steigen!

POWER PLAYER



Land: Schweiz
Name: Tinu Eaches
Alter: 13
Ort: Seon
Hobbies: Nintendo64 und SNES spielen, das Club Magazin lesen.
Lieblingsspiele: Super Mario 64, The Legend of Zelda - Ocarina of Time, Mario Kart 64
Größter Wunsch: Im Clubheft abgebildet und Spieletester zu werden!

PLAYER'S LOUNGE

GALLERY

FABIENNE GROB
CH

JENS MELLENTHIN
D-Lüneburg

POKÈMON-FRAGEN

Steffen Deiß, D-Bad Mergentheim

Ich bin von **Pokémon** ganz begeistert und möchte am liebsten jetzt schon alles über das Spiel und die drolligen Pokémon wissen! Euer umfangreicher Bericht in Ausgabe 3/99 des Clubheftes hat mir schon viele Fragen beantwortet, trotzdem würde ich gerne noch mehr erfahren, zum Beispiel darüber, was es mit den verschiedenen Elementklassen auf sich hat. Nur eines verwirrt mich etwas: Ist das Spiel nun auf einem Modul komplett vorhanden, oder muß man mehrere Module besitzen, um alle Pokémon zu finden? Und wieviele Pokèmon gibt es denn jetzt überhaupt?

Und dann habe ich noch eine allerletzte Frage: Hat Marcus immer noch seinen Funtographie-Fimmel, oder nicht?

Schön, daß Du Dich so um das Wohl der Redakteure sorgst! Marcus hat mittlerweile seine Funtographie-Manie wieder in geregelte Bahnen leiten können. Das macht die Zusammenarbeit mit ihm auch wieder angenehmer, da er uns nicht mehr ständig mit dem Objektiv vor dem Gesicht herumfummelt.

Nun aber zu Deinen Pokémon-Fragen: Bis jetzt wurden 150 Pokémon gefunden und registriert. (Sobald wir jedoch von der Existenz weiterer Pokémon erfahren, werden wir sofort darüber berichten!)

Das Spiel selbst wird für den Game Boy in zwei Versionen erscheinen, und zwar in der Roten Edition und in der Blauen Edition. Allerdings befinden sich in der Blauen Edition einige Pokémon, die Du in der Roten Edition nicht finden kannst (und umgekehrt). Durch Tauschen mit Freunden, die die jeweils andere Version besitzen, kannst Du aber auch diese Pokémon in Deinen Pokédex (das ins Spiel integrierte, elektronische Sammelalbum) eintragen.

Und nun zu Deiner Frage bezüglich der Elementklassen: Es gibt 15 verschiedene Klassen, in die die Pokémon eingeteilt werden. Allerdings gibt es auch Pokémon, die zu zwei Elementklassen gerechnet werden (sogenannte Mischformen). Durch die Zuordnung zu den unterschiedlichen Elementklassen beherrschen die Pokémon unterschiedliche Attacken und verschiedene Fähigkeiten. Weiterhin können sie nur bestimmte Fähigkeiten erlernen. (Feuer-Pokémon lernen z.B. niemals zu schwimmen!) In Zukunft werden wir aber noch ausführlich über Pokémon berichten und Dich auf den Seiten des Club Nintendo-Magazins stets informieren, wenn es Neuigkeiten gibt. Schlage einfach mal die Seiten mit den Pokémon-News in diesem Heft auf!

FOTO DES MONATS

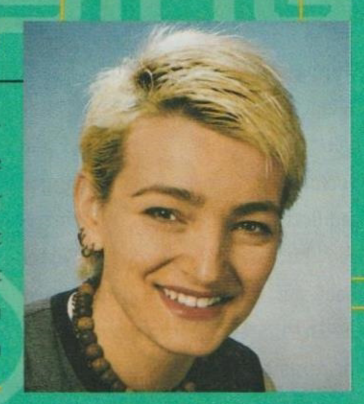


Zur diesjährigen E3...

... in Los Angeles kam man vom Hotel aus am besten mit einem Mietwagen. Unser Kollege von der FunVision wurde dabei offensichtlich über's Ohr gehauen... Noch immer fragt er sich, warum sein Mietwagen so günstig war.

NOW PLAYING





Das ist sie – die erste feste Redakteurin im Club Nintendo-Team! **Nicole Schneider** heißt die blonde Texterin, deren Artikel Ihr bereits seit geraumer Zeit auf den Seiten dieses Heftes lesen könnt. Ihr absolutes Faible ist **Tetris** – darin hat sie bereits jeden Gegner souverän und mit Bravour in die Schranken gewiesen. Vor allem im Garbage-Mode bei **The New Tetris** hat sie uns alle so freundlich mit „Müll"-Steinen bedacht, daß niemand von uns auch nur den Hauch einer Chance gehabt hatte…

Ansonsten ist die gebürtige Frankenbergerin passionierte Sportlerin, hat eine Bombenkondition und hält in der Frauenmannschaft der TSG 51 Frankfurt als Torfrau (fast) jeden Elfmeter! (Nicht ohne Grund trainiert sie daher auch kräftig, um es den Jungs in der Redaktion zu zeigen, wenn mal wieder eine **International Superstar Soccer 98**-Session stattfindet…)

Zu den weiteren Aufgaben in der Redaktion zählt die Betreuung der Nintendo Online-Seiten, und Ihr werdet Nicoles Ideen schon in Kürze auf der Nintendo-Homepage (www.nintendo.de) verwirklicht finden!

Herzlich willkommen im Team, Nicole!

CHALLENGE

WER HAT DAS COOLSTE WRESTLING-OUTFIT?

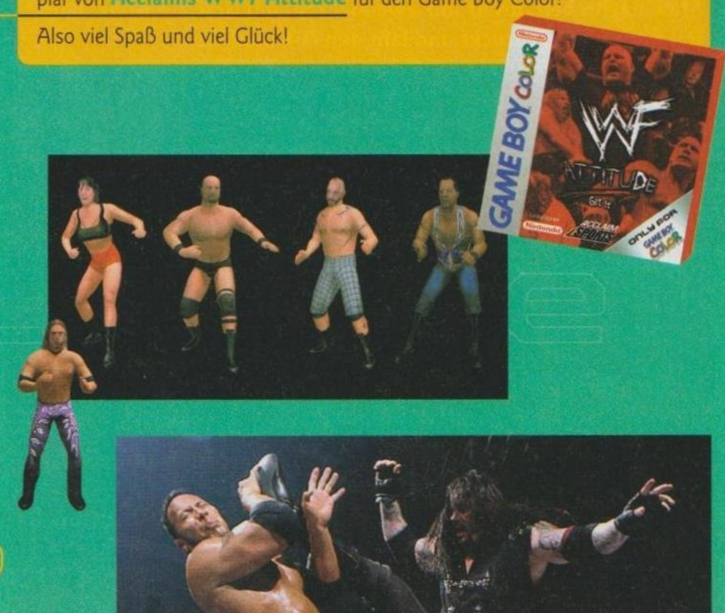
Ihr wart schon immer der Meinung, daß Ihr nicht nur auf dem Bildschirm Eures Fernsehers die besten Wrestler seid, sondern daß Ihr selbst einen coolen Wrestler abgeben würdet? Das wollen wir sehen!

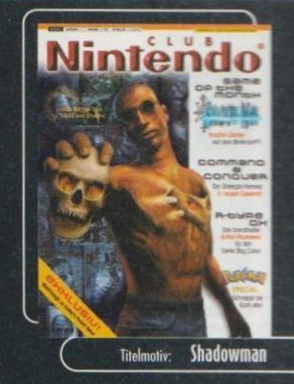
Schickt uns Fotos von Euch, die Euch im selbst entworfenen Wrestling-Outfit zeigen! Entwickelt eigene Kostümideen oder verkleidet Euch einfach als Euer Lieblingswrestler. Erfindet ein spezielles Handzeichen und einen ultracoolen oder extrem furchterregenden Namen! Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Schickt das Foto an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land. Einsendeschluß ist der **30. August 1999**, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Und das Beste: Die zehn coolsten Fotos werden im Heft veröffentlicht, und diese zehn Star-Designer erhalten natürlich eine Belohnung – jeweils ein Exemplar von **Acclaims WWF Attitude** für den Game Boy Color!

Also viel Spaß und viel Glück!





Titelmotiv: Shadowman

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm), Thomas Rinke (tr)
Redaktion:	Micky Auer (miau), Patrick R. Fabri (pf), John D. Kraft (jk), Marco Marrero (marr)
Online-Redaktion:	Nicole Schneider (nics)
Horoskop-Beratung:	AKA
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun; Österreich: Elisabeth Ebner; Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Wiesmann
Spieltechn. Beratung:	Harald Ebert, Angelika Raugust
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg; Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim; Telefax: 0 60 26 - 95 03 08; E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (Mo-Fr 11-19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo-Fr 13-19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg; Telefax: 06 62 - 88 92 15 20; Hotline: 06 62 - 88 92 16 00 (Mo-Do 9-12 u. 13-16 Uhr, Fr 9-12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel; Telefax: 0 61 - 3 19 98 20; Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo-Fr 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de; http://www.zelda.de; http://www.banjo-kazooie.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

SUPPORT

GALAKTISCHE CHEATS

STAR WARS EPISODE I RACER — NINTENDO64 — tricks & cheats ?!

Für das ultraschnelle Rennerlebnis zum neuen Star Wars-Film haben wir ein paar sehr interessante Cheats für Euch:

Geheime Zwischensequenzen

Im Hauptmenü des Turnier-Modus bewegt Ihr den Cursor auf den Punkt „Rennen starten". Haltet nun den **Z-Trigger** gedrückt und bestätigt mit dem **A-Knopf**. Jetzt seht Ihr eine kurze Sequenz, in der sich Euer Fahrer mit einem Gegner streitet.

Doppel-Controller-Modus

Wählt einen leeren Spielstand. Nun haltet Ihr, während Ihr durch die Buchstaben scrollt, den **Z-Trigger** gedrückt und bestätigt die einzelnen Buchstaben mit der **L-Taste**. Gebt auf diese Weise den Namen „RRDUAL" ein. Anschließend wählt Ihr, immer noch mit gedrücktem **Z-Trigger**, den Punkt „Ende" an und bestätigt wiederum mit der **L-Taste**. Danach gebt Ihr wie gewohnt Euren Namen ein. Auf diese Weise könnt Ihr Euren Podracer genau wie Anakin Skywalker im Film steuern – nämlich mit zwei Controllern! Die Controller müssen in die Ports 1 und 3 eingesteckt sein. Drückt zum Gasgeben beide **Analog-Sticks** nach vorne und lenkt, indem Ihr den Analog-Stick auf dem jeweiligen Controller nach hinten zieht.



Wenn zwei sich streiten...

MEGA STUNTS

Snowboard Kids — NINTENDO64 — tricks & cheats ?!

Bei diesem abgedrehten Snowboard-Spiel könnt Ihr Euch – zusätzlich zu den regulären Fahrern – noch einen versteckten Bonus-Fahrer erspielen. Wenn Ihr im Battle Race den 9. Kurs **Ninja Land** mit einem Goldpokal abgeschlossen habt, erhaltet Ihr den Fahrer Sinobin – einen Ninja! Und was kann der? Na, zum Beispiel drei tolle Mega Stunts, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen:



Ein Ninja-mäßiger Mega-Stunt!

Mega Stunt 1: Haltet den A-Knopf gedrückt, drückt den Analog-Stick nach links, rechts, links, rechts, haltet ihn nach rechts gedrückt und laßt den A-Knopf los.

Mega Stunt 2: Haltet den A-Knopf gedrückt, drückt den Analog-Stick nach rechts, dreht ihn zweimal um 360 Grad im Kreis, haltet ihn nach rechts gedrückt und laßt den A-Knopf los.

Mega Stunt 3: Haltet den A-Knopf gedrückt, drückt den Analog-Stick nach oben, dreht ihn zweimal um 360 Grad im Kreis, haltet ihn nach oben gedrückt und laßt den A-Knopf los.



MISSION: IMPOSSIBLE — GEHEIME CODES

NINTENDO64

Was paßt besser zu einem spannenden Agentenabenteuer als ein paar geheime Codes? Eben! Und wir haben sie für Euch entschlüsselt. Begebt Euch in das Menü, in dem Ihr die verschiedenen Missionen auswählen könnt, und gebt dort folgende Tastenkombinationen ein:

Mini-Raketenwerfer:	L, L, C-links, C-rechts, C-unten
Pistole mit Schalldämpfer:	C-oben, L, C-rechts, C-links, L
9mm-Pistole:	C-rechts, C-links, C-rechts, C-unten, L
Große Köpfe:	C-unten, R, C-unten, L, C-links
Große Füße:	C-unten, Z, R, C-rechts, Z
Kiddie-Modus:	C-unten, C-links, R, L, Z
Mini-Modus:	Z, C-unten, R, C-rechts, C-unten
Unverwundbarkeit:	C-rechts, Z, C-unten, C-unten, R

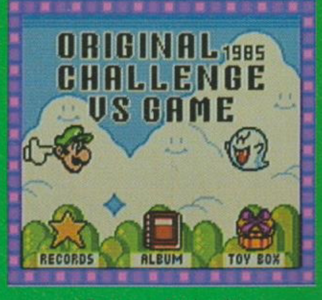
Habt Ihr die Codes richtig eingegeben, hört Ihr Ethan sagen: „So ist es besser!"

Hier gebt Ihr die Codes ein.

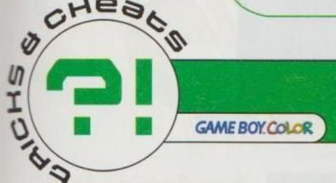
VERSTECKTE SPIELMODI

SUPER MARIO BROS. Deluxe — GAME BOY COLOR

In der Neuauflage des Klassikers **Super Mario Bros.** steckt viel mehr, als Ihr auf den ersten Blick seht. Sobald Ihr nämlich im Original 1985-Modus **100.000 Punkte** erreicht habt, erscheint im Hauptmenü ein Geist. Wählt ihn an, und Ihr kommt in den **You vs-Boo**-Modus, in dem Ihr ein Wettrennen gegen Boo gewinnen müßt. Gelingt es Euch, sogar **300.000 Punkte** zu erspielen, taucht im Hauptmenü der Kopf von Luigi auf. Er steht für die berühmt-berüchtigten „Lost Levels" – eine Herausforderung für jeden echten Super Mario-Fan!



Zwei neue Spielmodi!



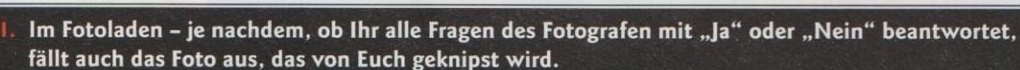
DIE GEHEIMEN FOTOS



Ihr habt bestimmt schon den Fotografen kennengelernt, der Euer Abenteuer für die Nachwelt festhält. Aber kennt Ihr auch alle Stellen, an denen er Euch mit seiner Kamera auflauert? Wenn nicht, kein Problem – wir haben sie für Euch aufgelistet:



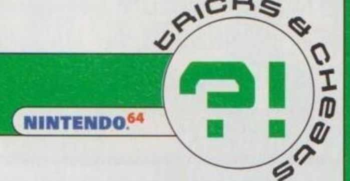
Cheese...!



1. **Im Fotoladen – je nachdem, ob Ihr alle Fragen des Fotografen mit „Ja" oder „Nein" beantwortet, fällt auch das Foto aus, das von Euch geknipst wird.**
2. **Geht mit Marin auf die Klippe links vom Torongastrand.**
3. **Springt mit Marin in den Brunnen im Mövendorf und bewegt Euch nach der Landung nicht.**
4. **Geht mit Marin zur Wetterhahnstatue im Mövendorf.**
5. **Geht zum rechten Fenster von Ulriras Haus.**
6. **Beim Pfosten, an dem Struppi angebunden ist.**
7. **Stehlt etwas im Tante Emma-Laden, indem Ihr Euch hinter dem Ladenbesitzer vorbeischleicht. (Wenn dieses Foto geschossen wird, erscheint der Fotograf nicht.)**
8. **Sobald Ihr die Lupe besitzt, begebt Euch zum Angler unter der Brücke und sprecht ihn an.**
9. **Wenn Ihr die Lupe habt, geht in das Haus rechts oben im Zoodorf und sprecht mit dem Zora-Wesen im Wasser.**
10. **Geht zur Zugbrücke von Schloß Kanalet, bevor sie heruntergelassen wurde.**
11. **Begebt Euch zum Grab des Geistes, nachdem Ihr ihn dort abgeliefert habt.**
12. **Geht zum Hühnerstall im Tal Tal-Gebirge und lauft von dort aus nach rechts über die Brücke.**

MAGISCHE CODES





Zum Rennspiel-Dauerbrenner **Diddy Kong Racing** haben wir noch ein paar der begehrten magischen Codes für Euch aufgetrieben. Ihr könnt sie im Options-Menü eingeben.

Code	Wirkung
BODYARMOR	Alle Ballons werden gelb.
TOXICOFFENDER	Alle Ballons werden grün.
ROCKETFUEL	Alle Ballons werden blau.
OPPOSITESATTRACT	Alle Ballons bekommen Regenbogenfarben.
VITAMINB	Das Bananen-Limit wird ausgeschaltet.
NOYELLOWSTUFF	Auf den Strecken sind keine Bananen vorhanden.
ZAPTHEZIPPERS	Beschleunigungsstreifen und -röhren verschwinden.
TIMETOLOSE	Computer-Gegner werden intelligenter.
WHODIDTHIS	Credits werden angezeigt.



Nanu, hier war doch immer ein Beschleuniger...?



EIN TIERISCHES GEFÄHRT

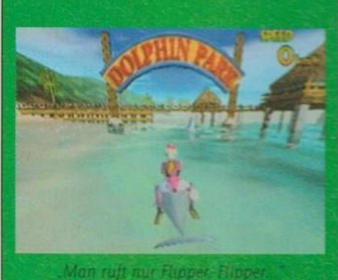
WAVE RACE 64

NINTENDO 64

Wenn Ihr Euer Fahrzeug bei **Wave Race 64** bestens beherrscht, gibt es eine Möglichkeit dieses gegen ein wahrhaft „tierisches" Gefährt einzutauschen. Dazu müßt Ihr folgendes tun:

Begebt Euch in den Stunt-Modus und wählt den Kurs **Dolphin Park** an. Hier müßt Ihr durch alle Ringe fahren und außerdem alle Stunts ausführen, für die Ihr keine Rampe benötigt – also Handstand, Lenkstangensitz und Lenkstangenstand. Zusätzlich vollführt Ihr die restlichen Stunts mit Hilfe der vier Rampen (Salto, Rolle im Uhrzeigersinn, Rolle gegen den Uhrzeigersinn und Tauchen).

Habt Ihr alles richtig gemacht und überquert die Ziellinie, hört Ihr Delphine schnattern. Nun beendet Ihr den Stunt-Modus und wählt die Meisterschaft an. Bestätigt den Schwierigkeitsgrad „Leicht" und begebt Euch ins freie Training. Wählt jetzt ein beliebiges Fahrzeug und haltet den Analog-Stick nach unten gedrückt. Betätigt Ihr nun fortwährend den A-Knopf, werdet Ihr Euch auf dem Rücken eines Delphins wiederfinden!



„Man ruft nur Flipper, Flipper..."



Eines der sicherlich trendigsten Rennspiele für das Nintendo64 ist Beetle Adventure Racing. Im Spiel selbst finden sich Unmengen von versteckten Abkürzungen und geheimen Features, die den Spielspaß des Games noch erhöhen. Hier sind die Wichtigsten!

Beetle Adventure Racing!

Cheat -Menü

Begebt Euch in den 1-Spieler-Modus und wählt die Option CHAMPIONSHIP.



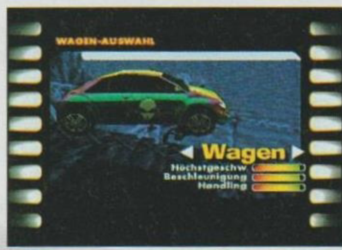
Im Kurs COVENTRY COVE müßt Ihr nun die Abkürzung finden, die sich bei der Scheune und den beiden Heuhaufen befindet. Fahrt Ihr geradewegs in den Heuhaufen, der in unmittelbarer Nähe der Straße liegt, solltet Ihr auf eine Box treffen. Als Bestätigung dessen hört Ihr einen lauten „Groovy"-



Ausruf. Fahrt nun das Rennen zu Ende und begebt Euch ins Options-Menü. Hier findet Ihr nun eine Cheat-Option vor, in der Ihr verschiedene Einstellungen vornehmen könnt.

Der Alien-Beetle

Den ‚Ich komme in Frieden'-Alien-Beetle erhaltet Ihr, indem Ihr zunächst den CHAMPIONSHIP-Modus im Schwierigkeitsgrad EXPERT beendet. Habt Ihr den letzten Kurs METRO MADNESS beendet, dürft Ihr Euch über den superschnellen, regenbogenfarbenen Beetle freuen.



Der Polizei-Beetle

Um diesen coolen Käfer zu erhalten, müßt Ihr zunächst Euer Können unter Beweis stellen. Nachdem



Ihr den CHAMPIONSHIP-Modus im Schwierigkeitsgrad STANDARD durchgespielt habt, erwartet Euch ein neuer Modus (Bonus). Gelingt es Euch, diese Herausforderung zu meistern, erhaltet Ihr als Belohnung den Polizei-Beetle, das schnellste Fahrzeug des Spiels. Dieser Beetle birgt eine besondere Überraschung: Betätigt Ihr nämlich während der Fahrt den linken C-Knopf, so löst Ihr damit die Polizeisirene des Wagens aus. Doch damit nicht genug: Nähert Ihr Euch mit heulender Sirene einem vor Euch fahrenden Auto, so wird es langsamer und hält am Straßenrand an.



Fischauge oder Tunnel



Der VIEW MODE bietet Euch völlig neue Perspektiven. Um ihn zu aktivieren, müßt Ihr Euch zunächst zur INFERNO ISLE begeben und dort zum Bereich fahren, der an eine Stadt erinnert. Auf der rechten Straßenseite befindet sich ein Haus mit einem flachen Dach, auf dem Ihr mit einem geschickten Sprung landen könnt. Legt nun den Rückwärtsgang ein und fahrt gegen die versteckte Dasiy-Box, um sie zu öffnen. Nun habt Ihr den VIEW MODE freigespielt und könnt ihn im Cheat-Menü aktivieren. Zur Wahl stehen damit verschiedene Perspektiven, unter anderem eine Fischaugen- und eine Tunnelperspektive.





Nebenstehend findet Ihr die ersten 25 Passwörter für den genialen Knobel-Klassiker von Kemco. Damit erleichtert Ihr dem sympathischen Bauarbeiter Charlie den Job und schickt ihn direkt in ein höheres Level!

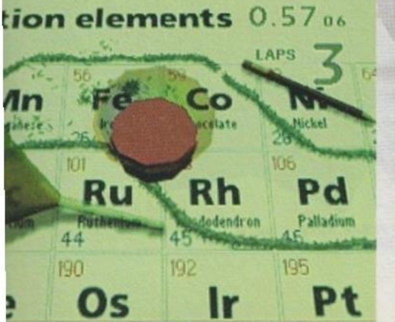
LEVEL	PASSWORT				
2	Kreuz 4	Herz 5	Kreuz 10	Kreuz Dame	Kreuz Dame
3	Kreuz 4	Herz 5	Pik 10	Kreuz 9	Kreuz 4
4	Kreuz As	Karo 7	Herz 6	Pik 6	Herz 2
5	Herz 6	Herz 2	Pik As	Herz 5	Herz 8
6	Karo 9	Karo 10	Karo Bube	Herz Bube	Herz Dame
7	Karo 9	Herz 10	Herz 10	Karo 7	Herz 5
8	Kreuz As	Karo 7	Karo 8	Kreuz 5	Herz 8
9	Karo 6	Herz 4	Herz 9	Herz 6	Kreuz Dame
10	Karo 7	Herz 10	Herz As	Pik 9	Herz 6
11	Karo 7	Pik 4	Karo 9	Herz 7	Herz Dame
12	Karo 6	Karo 4	Kreuz 9	Kreuz 8	Kreuz 4
13	Kreuz 5	Kreuz 9	Herz Bube	Kreuz 6	Kreuz 4
14	Herz 2	Karo 3	Karo 9	Karo 3	Kreuz 2
15	Kreuz 4	Herz 5	Pik Dame	Kreuz 4	Herz 6
16	Karo 6	Pik Bube	Herz 2	Karo As	Herz 6
17	Herz 8	Herz 2	Kreuz Dame	Pik 7	Herz 3
18	Kreuz 6	Herz König	Herz 10	Kreuz As	Pik 3
19	Herz 2	Karo 3	Herz 7	Kreuz 6	Karo 10
20	Karo 6	Kreuz Bube	Herz 3	Kreuz 4	Herz 8
21	Kreuz As	Pik Bube	Kreuz 3	Herz 7	Herz 9
22	Herz 9	Kreuz 8	Herz 8	Pik 6	Pik 2
23	Herz 2	Karo 3	Kreuz 7	Karo Dame	Karo 8
24	Kreuz As	Karo 7	Pik 6	Kreuz Bube	Herz 4
25	Kreuz As	Kreuz Bube	Karo 3	Herz Bube	Herz König



Auch dieses ultimative Party-Game für das Nintendo64 hält noch einige Überraschungen parat. Viel Spaß beim Ausprobieren folgender Tips und Tastenkombinationen!

MUTANTEN-AUTO

Drückt Ihr im DUELL-Modus PAUSE und auf dem Steuerkreuz zweimal nach unten, zweimal nach oben, zweimal nach rechts und zweimal nach links, mutiert Euer Gefährt in einen Gegenstand aus der Welt, in der Ihr gerade fahrt. Laßt Euch überraschen!







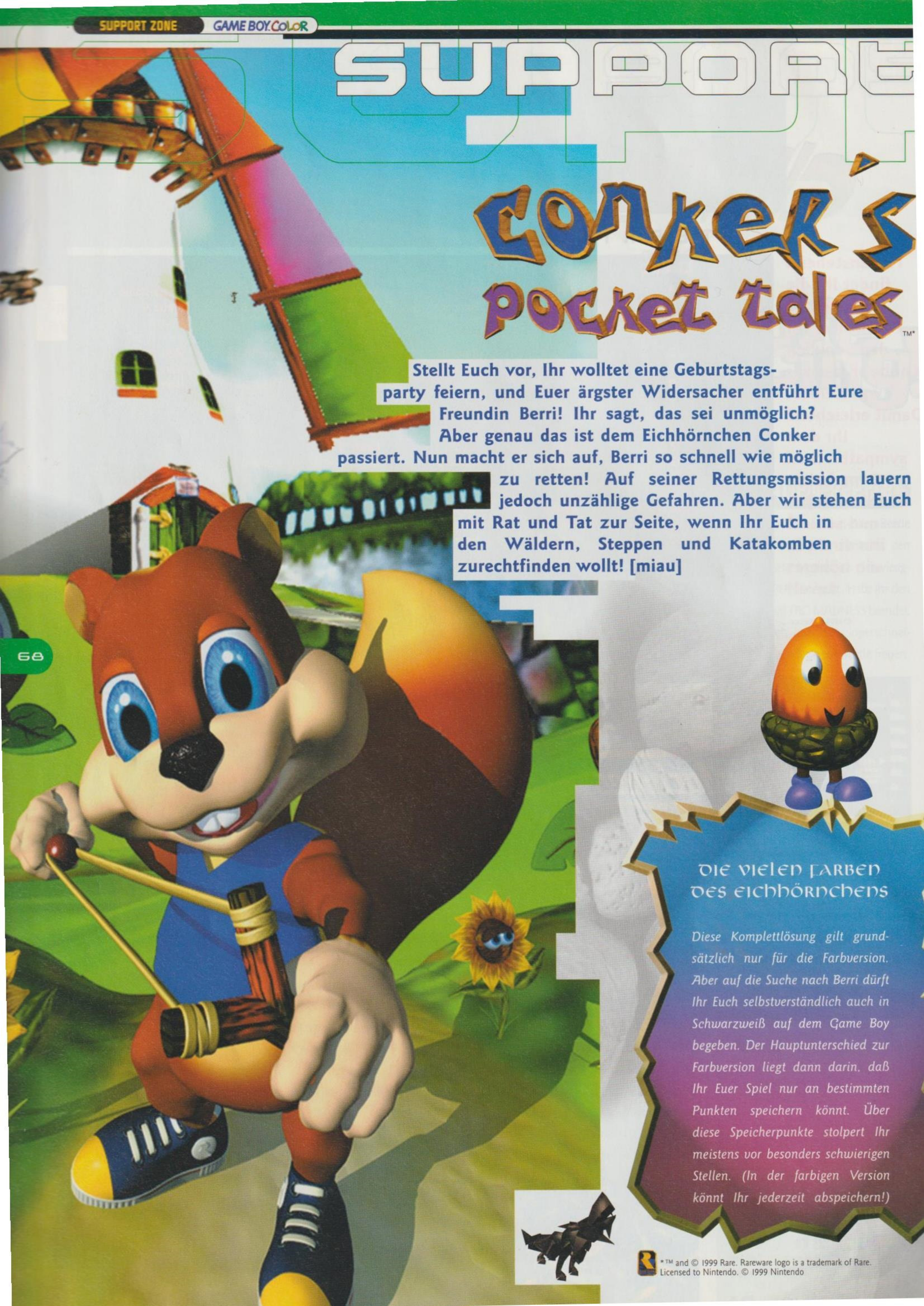
TURBO BOOST

Am Start könnt Ihr Eure Mitspieler mit einem Blitzstart überraschen. Drückt einfach bei jedem erklingenden Startsignalton auf den Gas-Knopf und haltet diesen beim letzten Ton gedrückt. Auf diese Weise beschleunigt Ihr extrem, so daß Eure Mitspieler nur noch Eure Rücklichter sehen!



TURBO JUMP

Wenn Ihr in der letzten Runde die Ziellinie passiert, habt Ihr die Möglichkeit, die R-Taste zu drücken. Führt Ihr diese Aktion im richtigen Zeitpunkt aus, wird Euer Fahrzeug sehr weit (viel weiter als bei gewöhnlichen Sprüngen) durch die Luft katapultiert. Dies hat zwar keine besondere Auswirkung aus dem Rennverlauf, sieht aber cool aus...



Conker's Pocket Tales™*

Stellt Euch vor, Ihr wolltet eine Geburtstagsparty feiern, und Euer ärgster Widersacher entführt Eure Freundin Berri! Ihr sagt, das sei unmöglich? Aber genau das ist dem Eichhörnchen Conker passiert. Nun macht er sich auf, Berri so schnell wie möglich zu retten! Auf seiner Rettungsmission lauern jedoch unzählige Gefahren. Aber wir stehen Euch mit Rat und Tat zur Seite, wenn Ihr Euch in den Wäldern, Steppen und Katakomben zurechtfinden wollt! [miau]

Die vielen Farben des Eichhörnchens

Diese Komplettlösung gilt grundsätzlich nur für die Farbversion. Aber auf die Suche nach Berri dürft Ihr Euch selbstverständlich auch in Schwarzweiß auf dem Game Boy begeben. Der Hauptunterschied zur Farbversion liegt dann darin, daß Ihr Euer Spiel nur an bestimmten Punkten speichern könnt. Über diese Speicherpunkte stolpert Ihr meistens vor besonders schwierigen Stellen. (In der farbigen Version könnt Ihr jederzeit abspeichern!)



Euer Abenteuer beginnt in den Wäldern rund um Conkers Haus. Euer erstes Ziel ist es, den Waldwächter aufzusuchen. Von ihm erfahrt Ihr stets, was Eure nächste Aufgabe ist. Zunächst schickt er Euch zur Windmühle. Dort findet Ihr die Schleuder, mit deren Hilfe Ihr die zahlreichen Widersacher auf Eurem Weg bekämpfen könnt. Als Munition dienen Kastanien, die Ihr sowohl im Freien als auch in den verschiedenen Gebäuden finden könnt. Kehrt danach wieder zum Waldwächter zurück. Er gewährt Euch Zutritt zum Geisterwald. Dort erhaltet Ihr den Schlüssel zur Pilzstadt. In den Häusern dieser Stadt erwarten Euch einige Verschieberätsel. Wenn Ihr auf Ratten trefft, könnt Ihr diese nur durch gezielte Stampfsprünge besiegen. Habt Ihr Euch durch die Pilzstadt gekämpft, trefft Ihr zum ersten Mal auf den bösen Acornius, der Eure Freundin entführt hat. Der Feigling tritt allerdings nicht persönlich gegen Euch an, sondern hetzt die Schlange Mistamean auf Euch...

Windmühle
Zum Aztekentempel
Waldwächter
Wald-Wong
Zum Klauensumpf
Conkers Zuhause
Scheune (zur Geierstadt)
Zu den Mako Inseln
Zur Pilzstadt
Zur Krähenfestung

CONKER VS. MISTAMEAN

Mistamean, die Schlange, windet sich in Form einer Acht über die Pfade. Stellt Euch rechts in die Mitte und feuert Eure Kastanien auf den Kopf des Reptils, sobald es in Sichtweite kommt. Nach einigen Treffern gehört der schuppenhäutige Schrecken des Waldes der Vergangenheit an!



SUPPORT

Geierstadt

Nach Eurem Sieg über Mistamean gelangt Ihr durch die Scheune zur Geierstadt. Im Gespräch mit den Bewohnern erhaltet Ihr den Hinweis, den Totengräber aufzusuchen. Dieser ist verletzt, und Ihr werdet vom Sheriff der Stadt fälschlicherweise für den Täter gehalten. Prompt landet Ihr im Gefängnis! Sobald Ihr den Zellentrakt verlassen habt (indem Ihr ein paar Schalterrätsel gelöst habt), entschuldigt sich der Sheriff bei Euch, denn der Irrtum wurde mittlerweile aufgeklärt. Der wahre Übeltäter, das Stinktier Honker, raubt gerade die örtliche Bank aus. Als Retter in der Not fordert Ihr den Verbrecher zum Duell heraus!

Nachdem Ihr den gestreiften Bösewicht überwältigt habt, erfahrt Ihr, daß Euch das Volk der Geier sehen will. Gebt Ihr ihnen Gold, wollen Sie Euch die Tauchermaske überlassen, mit deren Hilfe Ihr in Seen und Flüssen tauchen könnt. Um Euch als Goldwäscher zu behaupten, benötigt Ihr eine echte Goldwäscherpfanne.

Der Schmied ist gerne bereit, eine solche herzustellen, aber dazu benötigt er Metall. Das bekommt Ihr bei Dusty, aber erst, wenn Ihr ihn von den lästigen Fledermäusen in seiner Bar befreit habt. Besitzt Ihr die Pfanne, müßt Ihr eine bestimmte Menge Gold aus dem Fluß sieben. Mit dem Edelmetall im Gepäck eilt Ihr zurück zu den Geiern. Dort wird Euch eröffnet, daß die Maske gestohlen wurde. Zumindest wird Euch der Weg in das Gebiet nördlich des Dorfes geöffnet. Dort trefft Ihr wieder auf den miesen Acornius, und diesmal bekommt Ihr es mit seinen treuen Geiern Luxo und Sol zu tun.



Conker vs. Luxo und Sol



Sol und Luxo fliegen in wirren Kreisen um Euch herum. Bleibt ständig in Bewegung, um nicht von ihren Klauen erwischt zu werden. Wann immer einer der beiden Vögel landet, feuert rasch eine Kastanie auf ihn ab. Wenn ihr das Paar besiegt habt, gehört die Tauchermaske Euch!



Geierstadt



Krähenfestung

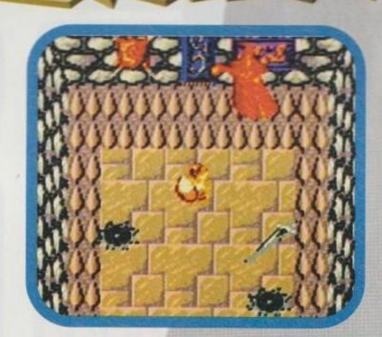
Die Krähenfestung

Die Maske ermöglicht es Euch, durch den südlichen See zur Krähenfestung zu tauchen. Durchsucht die Zelte und sprecht mit den Bewohnern. Im untersten Zelt erhaltet Ihr eine Münze, gegen die Ihr im Zelt links oben das Spielchen „Unter welchem Becher ist die Erbse?" spielen dürft. Ratet Ihr richtig, wird der Durchgang zum letzten Zelt ganz links unten frei. Dort gibt man Euch den Schlüssel zur Festung.

Im Inneren der Krähenfestung werdet Ihr viermal auf den bösen Magier Waldorf treffen. Bleibt ständig in Bewegung, um seinen Geschossen auszuweichen. Wenn Ihr ihn mit einer Kastanie trefft, lösen sich die Geschosse auf. In der Krähenfestung findet Ihr auch die Fackel, mit der Ihr die Höhlen erhellen könnt. Bevor Ihr die Festung verlassen dürft, müßt Ihr Euch noch einmal im Kampf gegen Waldorf behaupten.

Conker vs. Waldorf

Im finalen Kampf greift der Magier zu Feuerbällen, Schwertern und rotierenden Sägeblättern – die Taktik, um ihn zu besiegen, bleibt jedoch gleich. Wenn Ihr den Magier trefft, während er stoppt, verschwinden auch die gefährlichen Sägeblätter, noch bevor sie Schaden anrichten können!



Mako Inseln

Wenn Ihr durch den See westlich der Pilzstadt taucht, gelangt Ihr zu den Mako Inseln. Dort angekommen, müßt Ihr in verschiedenen sportlichen Wettkämpfen antreten. Für jeden Sieg erhaltet Ihr ein Bauteil für ein Boot. Außerdem findet Ihr in den Höhlen in der Nähe der Hütte, in der Ihr den Weitsprungbewerb durchführen müßt, die Säge. Damit lassen sich im Wald bestimmte Bäume fällen und so neue Wege erschließen. Wenn Ihr alle Teile für das Boot beisammen habt, geht zum Bootsbauer und holt Euch ein schnittiges Rennboot ab. Nun müßt Ihr noch ein Wettrennen gegen Honker gewinnen, dann erhaltet Ihr den ersten von zwei Schlüsseln für den Aztekentempel!




Mako Inseln



SUPPORT



DER KLAUENSUMPF

Geht durch den Geisterwald und betretet die nördlichste Höhle. So gelangt Ihr zum Klauensumpf. Auch hier gibt es Bäume, die Ihr mit Hilfe der Säge fällen könnt. Hinter einem dieser Bäume verbirgt sich die Spitzhacke. Mit diesem praktischen Werkzeug sind auch Felsen, die Euch den Weg versperren, kein Problem mehr. Wenn Ihr alle Schalterrätsel im Klauensumpf gelöst habt, schickt Euch Acornius in einen Kampf gegen das Sumpfmonster.



KLAUENSUMPF

CONKER VS. SUMPFMONSTER

Alles, was Ihr vom Sumpfmonster zu sehen bekommt, sind seine riesigen Klauen, mit denen es Euch ergreifen will. Wartet, bis sich eine der Klauen direkt vor Euch befindet, und setzt dann Eure Stampfattacke ein. Bevor sich das Biest von der Erschütterung erholt, solltet Ihr allerdings schleunigst wieder das Weite suchen. Mit dem richtigen Timing ist dieser Endgegner kein Problem! Nach dem Sieg erhaltet Ihr den zweiten Schlüssel für den Aztekentempel!





CONKER VS. SIEGFRIED



Besiegt die Feinde, die der Golem ausspuckt, und zielt dann auf seinen offenen Mund. Nach einem Treffer wird er versuchen, Euch einzusaugen. Drückt auf dem Steuerkreuz nach unten, bis der Golem den Mund wieder schließt. Wiederholt den Vorgang, bis vom mächtigen Steingolem nur noch ein Haufen Geröll übrig ist!

DER AZTEKENTEMPEL

Grabt Euch nördlich Eures Hauses den Weg zum Aztekentempel. Die Hauptgefahr in diesem Labyrinth stellen Stacheln, die aus dem Boden wachsen, und rollende Felsblöcke dar. Inmitten des Tempels steht Ihr dann Siegfried, dem Steingolem, gegenüber.



AZTEKENTEMPEL

Die Katakomben

Hier müßt Ihr Eure sieben Freunde retten und könnt Berri endlich in die Arme schließen. Zwar erwartet Euch am Ende dieser Welt kein Endboss, aber Ihr habt nur fünf Minuten Zeit, um den Weg zurück ans Tageslicht zu finden, bevor die Katakomben einstürzen! Anhand der Bilder seht Ihr, wo es langgeht.





Der Eingang zu den Katakomben befindet sich rechts neben Conkers Haus.

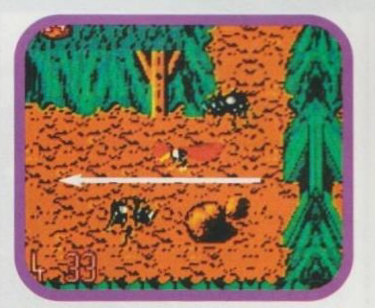


Sieben Eurer Freunde sind in den Katakomben gefangen. Findet so viele wie möglich!



Seid Ihr heil durch die Katakomben gekommen, dürft Ihr endlich Berri in Eure Arme schließen!

Lauft an der Pflanze vorbei nach oben und biegt links ab.



Hier müßt Ihr Euch ebenfalls links halten.



Lauft links, nachdem Ihr aus dem Durchgang kommt.



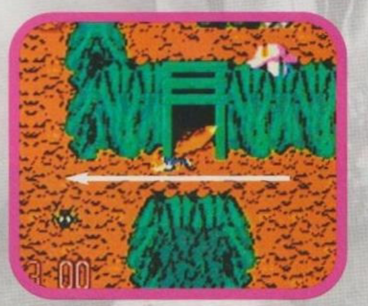
Lauft an der Tür vorbei und bleibt rechts.



Ignoriert die Tür und lauft nach rechts.



Hier geht es rechts weiter.

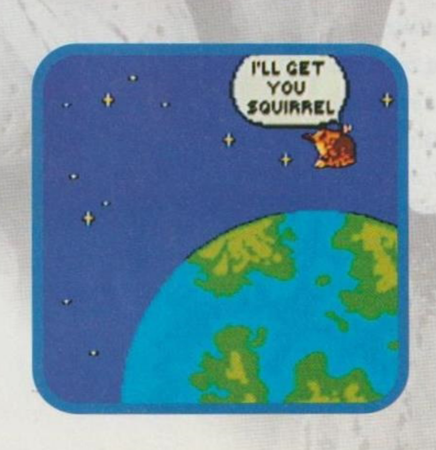


Lauft hier nach links.



Nochmals nach links. Gleich habt Ihr es geschafft!

Ihr seid gerade noch rechtzeitig aus den einstürzenden Katakomben entkommen. Der Bösewicht Acornius wird ins All geschleudert, nicht jedoch, ohne Euch Rache anzudrohen! Aber das ist zunächst egal, denn Ihr könnt endlich Eure wohlverdiente Party feiern!





SUPPORT

HOTLINE NINTENDO64

MARIO PARTY — SPEZIALGEGENSTAND

Wie erhalte ich den Spezialgegenstand, der in der Spielanleitung abgebildet ist?

Um den Spezialgegenstand (der wie ein Kaugummiautomat aussieht) zu erhalten, solltet Ihr alle Gegenstände im Laden sowie **exakt** 30 Minispiele gekauft haben. Außerdem müßt Ihr alle zusätzlichen Spielbretter besitzen. Jetzt könnt Ihr in den Laden gehen und den Spezialgegenstand anwählen. Er kann allerdings nicht im Tresor bei den anderen Gegenständen gelagert werden.



Dies ist das obskure Objekt der Begierde...

DER BRUNNEN VON KAKARIKO — THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

HOTLINE NINTENDO64



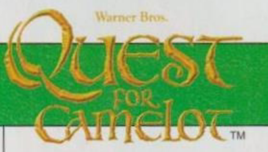
Der Weg in den Brunnen ist frei!

Wie gelange ich im Dorf Kakariko in den Brunnen?

Ihr solltet zunächst als „großer Link“ in die Windmühle gehen und den Mann mit der Drehorgel ansprechen. Er erzählt Euch, daß er wegen eines Liedes, das ihm jemand vor sieben Jahren vorgespielt hat, so schlecht gelaunt sei. Wenn Ihr jetzt Eure Okarina aus der Tasche holt, wird er noch ärgerlicher und bringt Euch das erwähnte Lied bei – es ist die „Hymne des Sturms“.

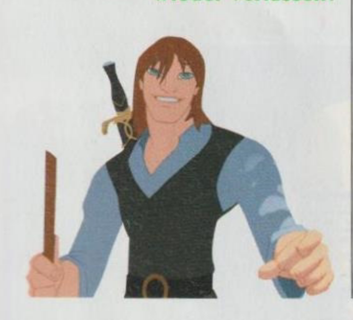
Anschließend geht Ihr zur Zitadelle der Zeit und legt Euer Masterschwert dort wieder ab, um sieben Jahre in der Zeit zurückzureisen. Lauft als „junger Link“ noch einmal zu dem Mann mit der Orgel und spielt bei ihm das Lied. Nach der nun folgenden kurzen Zwischensequenz geht Ihr zum Brunnen im Dorf und klettert die Leiter nach unten. Jetzt könnt Ihr den Eingang endlich betreten!





DER GEHEIMGANG

Wie kann ich im 8. Level den Geheimgang wieder verlassen?

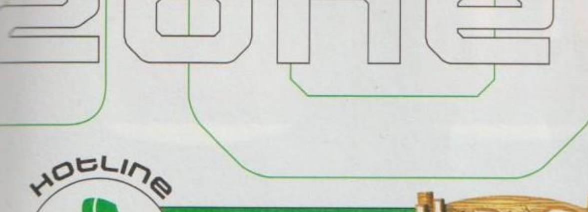


Nachdem Ihr den Greifen besiegt habt, befindet Ihr Euch in einem Bereich mit einem Holzfußboden. Folgt dem vorgegebenen Weg (an der Stelle mit Gegenwind müßt Ihr das Bleiarmband tragen, um sie zu passieren) bis zu einem Ort mit vier Punkten auf dem Boden. Ihr müßt nun in einer bestimmten Reihenfolge über die Punkte laufen, damit sich an anderer Stelle ein Durchgang öffnet.



Tönende Punkte...

Wenn ein Pfeifton ertönt, habt Ihr den richtigen Punkt erwischt, bei einem Brummton war es der falsche. (Die richtige Reihenfolge lautet 4 – 2 – 1 – 3, das heißt, Ihr müßt zuerst über den zweiten Punkt von rechts laufen, dann über den zweiten von links und so weiter...) Wenn Ihr die richtige Reihenfolge herausgefunden habt, geht Ihr nach links. Dort befindet sich nun eine Treppe.





GAME BOY COLOR

Harvest Moon GB

ALLE PFLANZENSAMEN

Die Wahl des Namens ist entscheidend!

Warum kann ich in der Gärtnerei nicht alle Samen kaufen?

Welche Samen Ihr kaufen könnt, hängt davon ab, welchen Namen Ihr zu Beginn des Spiels eingegeben habt. Fängt Euer Name mit einem **Großbuchstaben** an, könnt Ihr alle Samen außer Broccoli und Erdnüssen kaufen. Beginnt der Name mit einem **Kleinbuchstaben**, wird Euch außer Karotten und Auberginen alles andere angeboten. Möchtet Ihr alle Samen kaufen, solltet Ihr Euren Namen mit einem Symbol (z. B. Herz, Ausrufezeichen usw.) beginnen lassen.

DER WASSERFALL



HotLine

GAME BOY COLOR

Wie komme ich im Raum mit dem Wasserfall weiter?



Dieser Raum scheint eine Sackgasse zu sein, allerdings ist es dennoch möglich, hier weiterzukommen. Wählt zuerst den Befehl „Nehmen" an und hebt die Steine auf, die am Boden liegen. Anschließend geht Ihr auf den Befehl „Bewegen" und deutet mit dem Finger-Cursor auf den schwarzen Spalt, der links zwischen dem Wasserfall und der Felswand zu sehen ist. Bestätigt dann, und Ihr erreicht eine Höhle hinter dem Wasserfall.

Hier klafft ein schmaler Spalt.



GAME BOY COLOR

Wario Land II

VERSPERRTER AUSGANG

Wie kann ich in Chapter 3 – Story 4 „Escape from Maze Woods" die Ausgangstür erreichen?

Um hier den Levelausgang zu erreichen, muß Wario einen schmalen Durchgang entlang kriechen, der allerdings von Steinen versperrt wird. Den ersten Stein kann er noch zerstören, aber was dann? Geht nach links zurück bis Ihr eine Rampe erreicht. Stellt Euch oben auf die Rampe, lauft nach rechts und drückt dann gleich das Steuerkreuz nach unten, damit Wario losrollt. Nun müßt Ihr, mit ständig nach unten gedrücktem Steuerkreuz, die Hindernisse überspringen, indem Ihr den A-Knopf drückt. Hat Wario alle Hindernisse überwunden, kann er durch die schmale Passage rollen und auf diese Weise die Blöcke zerstören.



Warios supercooler Kugelsprung!



Willkommen in den geheimen Forschungslabors der Nintendo Profis! Hier entstehen die offiziellen Komplettlösungen zu de
beliebtesten Spielen für das Nintendo 64: Banjo-Kazooie, Super Mario 64, The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time und Yoshi's Sto
Jeder Spieleberater bietet Euch ausführliche Levelkarten, exklusive Original-Illustrationen und brandheiße Informationen aus erst
Hand! Die Lösungsbücher erhaltet Ihr überall dort, wo es Nintendo gibt.

Newsflash

Das Dolphin-Projekt

Was nach einem Agentenfilm klingt, wird technisch sicherlich Qs genialste Ideen überflügeln! Auf der E3 in Los Angeles wurde die neue Nintendo-Konsole erstmals offiziell erwähnt: In Zusammenarbeit mit IBM und ArtX Inc. wird eine DVD-gestützte Konsole entwickelt, die den Rahmen aller bisher vorstellbaren Spielmöglichkeiten sprengen soll.

Grundlage hierfür ist ein **400 MHz Gekko-Prozessor von IBM**, der durch IBMs marktführende 0.18 Micron Copper Technology unterstützt wird. (Der Gekko-Prozessor wurde von **Dr. Wei Yen**, dem Herrn auf dem Foto, entwickelt.) Zusätzlich arbeitet ArtX, einer der weltweit führenden 3D Grafik-Experten aus Palo Alto, Kalifornien, an einem neuen, revolutionären Grafik-Chip. Experten prognostizieren, daß dieser Zusammenschluß von Nintendos umfassenden Know-How auf dem Videospiel-Sektor und die höchstmögliche technische Hardware-Unterstützung durch IBM und ArtX die Videospieler in eine völlig neue Dimension der Videospielwelt entführen wird!

Shigeru Miyamoto, einer der weltbesten Spieleentwickler und Programmier-Ikone sagte bereits über das Nintendo64, daß durch die Entwicklung der 64 Bit-Konsole seine Träume wahr wurden. Der neue Gekko-Prozessor der Next Generation-Konsole von Nintendo erweitere den Rahmen der Möglichkeiten für realistisches Game-Design jedoch noch um ein Vielfaches!

Über alle Neuigkeiten im Zusammenhang mit dem Projekt Dolphin werden wir Euch wie gewohnt im Club Nintendo-Magazin auf dem laufenden halten!



Dr. Wei Yen

Spitze Zähne für die Ohren

Was wäre ein Gruselabenteuer ohne die passende Hintergrundmusik? – Nur halb so unheimlich! Und daher ist **Castlevania** für das Nintendo64 nicht nur wegen der Story unheimlich spannend, sondern auch wegen seines Sounds unheimlich... unheimlich! Hier, in den Wäldern Transsylvaniens und im Schloß des Grafen Dracula, kommt der Erschaudern erzeugende Soundtrack von Mashiko Kimura, Motoaki Furukawa und Mariko Egawa voll zur Geltung! Und weil die Melodien des Spiels so schrecklich schön sind, gibt es von Konami auch eine Soundtrack-CD! Darauf findet Ihr insgesamt 36 Melodien sowie drei zusätzliche Bonus-Tracks. (Die CDs sind demnächst im Handel erhältlich.)

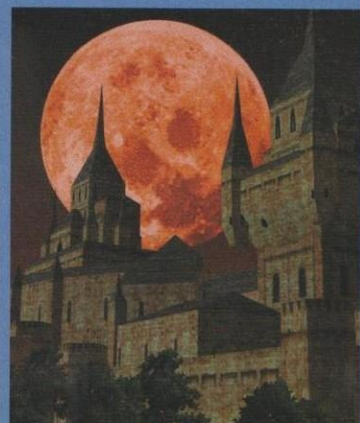


Als kleinen Vorgeschmack verschenken wir **zehn Castlevania-Soundtracks zusammen mit einem exklusiven Vampirjäger-Adepten-Set** an die zehn unerschrockensten Leser des Club-Magazins! Beantwortet einfach folgende Fragen richtig:

1. **Welcher Schauspieler stellte Dracula in der Hammer Films-Produktion von 1958 dar?**
2. **Wie heißt der Romanautor von Dracula?**
3. **In welchem Land liegt Transsylvanien?**

Schickt Eure Antworten an die bekannte Club-Adresse in Eurem Land unter dem Stichwort „Castlevania". Einsendeschluß ist der 30. August 1999, und wir wünschen Euch wie immer viel Glück!

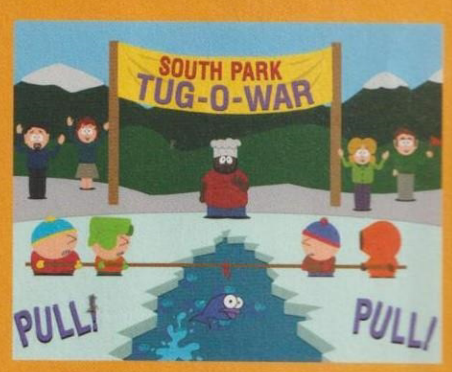
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)



Der Chef schmeisst 'ne Party

Acclaim hat ein weiteres Spiel zur Cartoon-Serie South Park angekündigt: Bei diesem Multiplayer-Modul, das unter anderem aus einem Trivia-Game und vielen Minispielen besteht, tritt mit Chef der beliebte und beleibte Koch der South Park-Schule in den Vordergrund! Er leitet als Showmaster die verschiedenen Wettbewerbe, die Kenny und Co. zu bewältigen haben. Und da der Chef jede Party zum Kochen bringt, ist **South Park: Chef's Luv Shack** ein gut gewählter Titel für dieses Game!

An die Cartoon-Serie angelehnt sind die verschiedenen Minispiele, die allesamt direkten Bezug auf diverse Ereignisse in den Episoden der Fernsehserie nehmen. So besteht eines der Minispiele daraus, das Cartman rasend schnell unzählige Packungen „Weight Gain 4000" verschlingen muß, die nach ihm geworfen werden. Kenner der Fernsehserie erinnert dies sicher an die Episode „Beefcake", in der sich Cartman als Fürsprecher von Weight Gain 4000 hervorgetan hat.



Acclaims Produktmanager Tom Bass kündigt an, daß mit der Kombination aus Trivia Game und Minispielen derzeit ein perfektes Party-Game produziert wird. Ein weiterer Leckerbissen für South Park-Fans, vom Chef persönlich serviert!

newsflash

Disney macht mobil!

Der aktuelle Deal zwischen Nintendo, Disney und Rare läßt auf eine ganze Reihe großartiger Spiele hoffen! Die während der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles offiziell verkündete Allianz der englischen Software-Profis mit Disney Interactive und Nintendo of America Inc. verspricht mehrere Titel rund um eine der beliebtesten Disney-Figuren: Micky Maus!

Erster Streich des Trios wird voraussichtlich ein Rennspiel für den Game Boy Color sein, das den Arbeitstitel Micky Racing trägt. Neben dem Titelstar Micky sollen natürlich auch etliche andere beliebte Disney-Charaktere mit auf die Piste gehen. Weiterhin ist von diesem Spiel auch eine Nintendo64-Version geplant, was den ersten dreidimensionalen Auftritt von Micky Maus auf einer Spielkonsole verspricht.

Außerdem arbeitet Rare an der Entwicklung eines Adventure-Games mit der berühmten Maus in der Hauptrolle. Auch dieses Spiel wird sowohl für das Nintendo64 als auch für den Game Boy Color erhältlich sein.

Zu diesen Aussichten würde Humphrey Bogart sicher auch den klassischen Schlußsatz aus „Casablanca" sagen: „Das ist der Beginn einer wunderbaren Freundschaft!"



Heisses Game - cool verpackt!

Seit dem 10. Juni können begeisterte **Star Wars**-Fans nun schon selbst an den sagenhaften Podracer-Rennen des neuen George Lucas Films Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung teilnehmen – denn seit diesem Tag ist das ultimative Powerpaket, das Star Wars: Episode I Racer Limited Edition Set erhältlich!

Der Leckerbissen für alle **Star Wars**-Freaks beinhaltet neben dem Spiel Star Wars: Episode I Racer eine Nintendo64-Konsole mit dazugehörigem Controller. Die Attraktivität des Pakets wird durch die coole schwarze Designerbox noch gesteigert!

Also schwingt Euch in Eure Podracer, rast mit mehr als 600 Sachen über die Rennstrecken von Tatooine bis Mon Gaza und werdet regierender Champion



der Podracer-Elite. Mögen die Macht und die Geschwindigkeit mit Euch sein – und ein flinker Droide, der Euren Flitzer in Schuß hält!

Neue Einblicke

Der große Erfolg des Game Boy Color in der Farbe Clear Purple hat bewiesen, wie groß Euer Interesse ist, das geheimnisvolle Innenleben der Hardware zu sehen! Daher wird es ab Oktober ein weiteres Produkt geben, das tiefe Einblicke gewährt: Den Clear Purple-Controller!

Die gewohnten Eigenschaften des ergonomisch geformten Controllers wißt Ihr ja schon zu schätzen: Einzigartige Handhabung und volle 360°-Bewegungsfreiheit durch den analogen 3D-Joystick lassen Euch ungeahntes Spielgefühl erleben. Und hierzu kommt jetzt noch der faszinierende Blick auf die geheimnisvolle Welt der Schaltkreise, Prozessoren und Lötstellen... Der Clear Purple-Controller ist somit ein absolutes Highlight für alle Technikfreaks unter Euch.

Durch das neue Outfit ist der Controller geradezu prädestiniert für technoide Games wie Jet Force Gemini oder Hybrid Heaven – also freut Euch auf einen heißen Herbst mit coolem, neuem Equipment!



Der Klassiker und der letzte Schrei!

Wie Ihr ja sicherlich wißt, ist die Original-Version des NES-Klassikers **Super Mario Bros.** seit 11. Juni in überarbeiteter Fassung für den Game Boy Color erhältlich. Mit zusätzlichen Modi und Features zeigt der knubbelige Klempner einmal mehr, daß er nicht umsonst All-Time-Favorite bei den Jump'n'Run-Fans ist. Außerdem erschien im Juni auch die Fresh Colors-Edition – das Handheld in neuen Gewändern: In vier coolen Farben ist er unter den Namen **Supergrass**, **Freaky Devil**, **Sunray** und **Shark** zu haben.

Um den Bogen von den 80er zu den späten 90er Jahren zu spannen, verlosen wir **10 Super Mario Bros./ Fresh Colors-Super Fun Paks!**



Wer in den Genuß eines der grandiosen Sets kommen möchte, sollte folgende Fragen richtig beantworten:

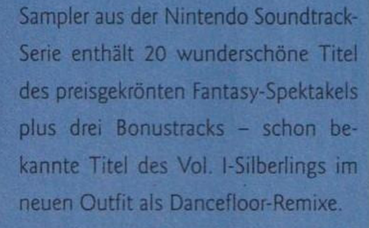
1. ***Wie heißt die Prinzessin, die Mario retten muß?***
2. ***Wie heißt der Fiesling, der die Prinzessin entführt hat?***
3. ***Wie heißt der begnadete Spieleentwickler und geistige Vater von Mario?***

Schickt Eure Antworten an die bekannte Club-Adresse Eures Landes und verseht sie mit dem Stichwort „Fresh Colors"!
Einsendeschluß ist der 30. August 1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

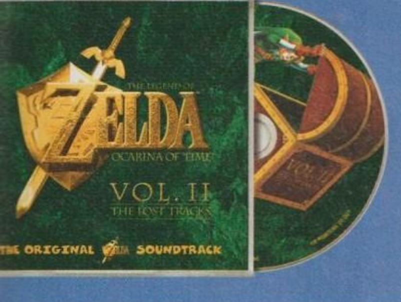
Aus allen richtigen Einsendungen werden die zehn Gewinner ausgelost und schriftlich benachrichtigt.

Ach ja, vergeßt nicht, Eure Fresh Colors-Lieblingsfarbe anzugeben! Wir

Die Abo-CD geht in die Verlängerung



Die immense Nachfrage nach der aktuellen Abo-Prämie hat uns bewogen, eine zweite Auflage von **The Legend of Zelda – Ocarina of Time/ Vol. II: The Lost Tracks** zu veröffentlichen! Dieser exklusive, offizielle Sampler aus der Nintendo Soundtrack-Serie enthält 20 wunderschöne Titel des preisgekrönten Fantasy-Spektakels plus drei Bonustracks – schon bekannte Titel des Vol. I-Silberlings im neuen Outfit als Dancefloor-Remixe.



Wer also fix ein Power-Abo abschließt, dem gehört nicht nur die begehrte Power-Prämie, sondern dem wird alle zwei Monate pünktlich das aktuelle Club-Heft nach Hause geliefert. Bestellt das Power Abo einfach mit der Postkarte, die Ihr wie immer auf Seite 82 in diesem Heft finden könnt!

Es tut sich was im Netz...



Nachdem das Club Nintendo-Magazin seit Anfang des Jahres in neuem Outfit erscheint, arbeitet die Club Nintendo-Redaktion nun fieberhaft an einem neuen Erscheinungsbild der Nintendo Online-Homepage.

Neben einem durchgestylten Auftritt im Netz gilt unser Hauptaugenmerk selbstverständlich Euch, den Benutzern! Das bedeutet zunächst: Die Navigation soll noch einfacher als bisher werden. Auch die Ladezeiten werden kürzer, und natürlich werden wir uns noch eine ganze Menge andere Sachen einfallen lassen – laßt Euch einfach überraschen!

Wer regelmäßig auf der Homepage surft, der hat übrigens bestimmt schon bemerkt, daß sich dort mehr bewegt! Dies wird mit dem Plug-In „Flash" erreicht, das auch ein Hauptbestandteil der neuen Seite sein wird. Dieses Plug-In ermöglicht Animationen und Filme, die Ihr demnächst auf **www.nintendo.de** finden könnt. (Solltet Ihr noch nicht über dieses Plug-In verfügen, könnt Ihr es beim Aufrufen der Nintendo Online-Seite automatisch und kostenlos herunterladen.)



Falls Ihr im übrigen spezielle Wünsche habt, schreibt uns oder schickt ein E-Mail!

Wir geh'n nach Berlin...

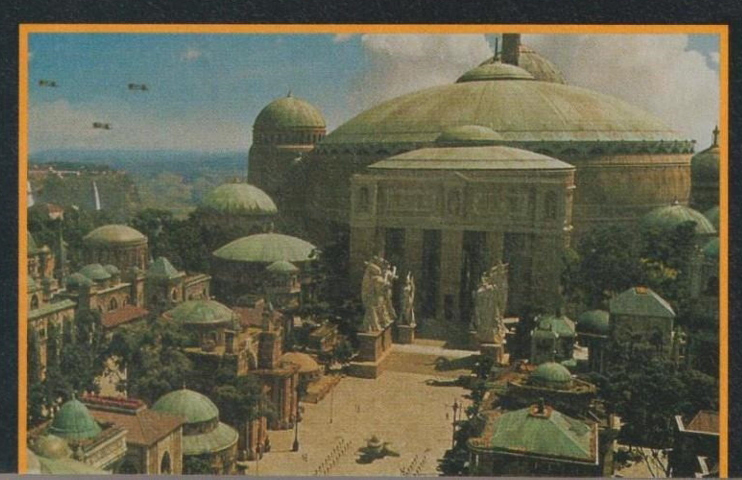
Vom 28. August bis 5. September steht Berlin wieder ganz im Zeichen der Unterhaltungselektronik: Auf der 42. Intern. Funkausstellung in Berlin werden Hard- und Software, neueste Entwicklungen und aktuelle Produktprogramme aus unzähligen Bereichen gezeigt. Auch in diesem Jahr wird Nintendo wieder mit einem riesigen Messestand vertreten sein. Auf rund 500 Quadratmetern zeigen wir in Halle 3.1 während der Messe alle wichtigen Blockbuster dieses Jahres sowie derzeit noch in der Entwicklung befindliche Spiele. An unzähligen Displays können die Messebesucher in die fantastischen, virtuellen Nintendo-Welten eintauchen und so das Nintendo-Universum erkunden. Viele Events runden das Programm an den neun Messetagen ab!

Sounds from outer Space

STAR WARS

Beinahe lautlos öffnet sich die Tür des Zwischendecks und schließt sich auf die gleiche Weise wieder, nachdem Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) und Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) den Raum betreten haben. Mit leichtem Hall hört man die schweren Schritte der beiden, als sie sich ihrem Kontrahenten Darth Maul (Ray Park) nähern. Die Lichtschwerter werden gezückt und ein wilder Kampf entbrennt. Funken sprühen, Stahlträger werden zersäbelt und der Zuschauer im Dolby-Surround-Kinosaal hat das Gefühl, mitten im Geschehen zu sitzen.

Aber all die futuristischen Geräusche sind reine Illusion! Verantwortlich für diesen „realistischen Betrug an unseren Ohren" sind die *Foley-Artists* – diejenigen, die für die Geräusche im Film verantwortlich zeichnen! Bei Lucasfilm sind es Dennie Thorpe und Jana Vance, die für die richtige Geräuschkulisse sorgen.



Ähnlich wie die Raumschiffe, die heutzutage meistens computeranimiert fliegen und explodieren, werden auch die Flug- und Explosions-Sounds im Computer erzeugt.

Die am Anfang beschriebene Kampfszene spielt z.B. in einem Raumschiff. Sämtliche Wände, der Boden und alle Gegenstände im Raum scheinen aus Metall zu sein, und dementsprechend sollen auch die Schritte der Akteure klingen. Doch das komplette Set ist aus Holz zusammengebaut worden, und die Geräusche, die während der Filmaufnahmen aufgenommen werden, sind schwere Schritte auf Holzboden, das dumpfe Klicken der Lichtschwertattrappen und der keuchende Atem der Schauspieler, die die hochkomplizierte Choreographie des Kampfes ausführen... Ein Fest für Dennie und Jana! Sie rennen und springen wie die Waldschrate durch ihr Studio, in dem es von bizarren Gegenständen nur so wimmelt. Hin und wieder lassen sie sich auch auf ein spezielles Stück „Raumschiff"-Oberfläche aus Marmor fallen, um die richtigen Kampfgeräusche herzustellen!

Also, wenn im August ***Star Wars:* Episode I – Die dunkle Bedrohung** in den Kinos anläuft, achtet neben den Special-Effects auch ein bißchen auf die hervorragende Arbeit von Dennie und Jana!

Newsflash

Hit the Road, Pokémon!

Die Pokémon kommen in Eure Stadt – oder besser: Die **Pokémon Roadshow Busse** besuchen Euch direkt vor Ort! Ab dem 10. September startet die große Pokémon-Deutschland-Tour, die innerhalb eines Monats quer durch die Republik geht! Hier fangt Ihr Euer erstes Pokémon auf dem Game Boy!

Laßt Euch überraschen – es warten außerdem viele aufregende Events auf Euch, in denen Ihr die Welt der Pokémon kennenlernt: Unzählige Spiele mit ebenso vielen fantastischen Preisen! Lebendige Pokémon beantworten Euch alle Fragen, die Ihr zum Thema habt!

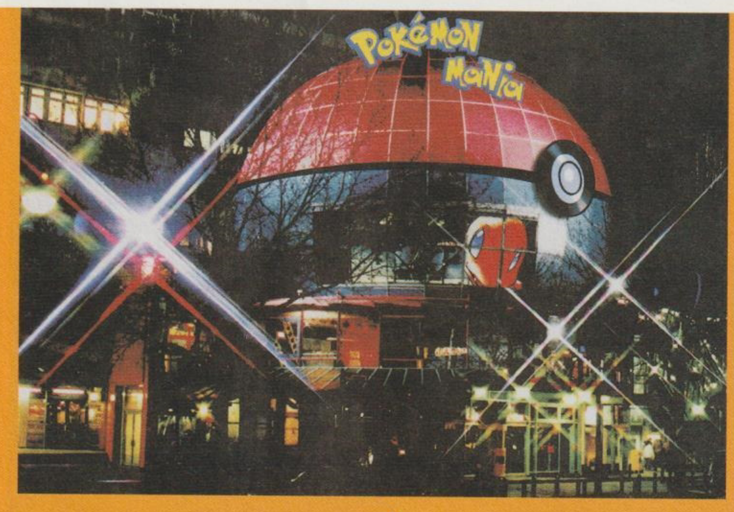
Und hier sind die Termine:

11.9. – 15.9.	Köln (im Rahmen des Kinderfilmfests)
17.9. & 18.9.	Düsseldorf
21.9. & 22.9.	Essen
24.9. & 25.9.	Hannover
28.9. & 29.9.	Hamburg
1.10. & 2.10.	Frankfurt/Main
5.10. & 6.10.	Leipzig
8.10. & 9.10.	Nürnberg
12.10. & 13.10.	München
15.10. & 16.10.	Stuttgart

(Änderungen vorbehalten!)

Die genauen Standorte in den jeweiligen Städten erfahrt Ihr auf der Pokémon-Homepage www.pokemon.de!





Das Pokémon-Weekend

Ganz Berlin fiebert auf das große Event dieses Jahres hin! Nein, wir meinen nicht den Umzug der Parlamentarier in die Bundeshauptstadt und auch nicht das große Currywurst-Wettessen, sondern das erstaunlichste Ereignis seit der ersten Mondlandung: Wir laden Euch ein, zum großen Pokémon-Wochenende nach Berlin kommen!

Am 21. und 22. August wird am Breitscheidplatz, mitten im Herzen der Hauptstadt (in der Nähe des Europa-Centers), das große **Pokémon-Headquarter** eröffnet. In diesem riesigen, überdimensionalen Pokéball wartet eine gigantische Pokémon-Ausstellung voller wichtiger Informationen auf Euch, mit Action, Spaß und etlichen lebendigen Pokémon, die Euch alles verraten, was Ihr zum Thema Pokémon wissen wollt! Laßt Euch einfach überraschen...

IFA: Die Invasion der Pokémon

Auch die IFA, die Internationale Funkausstellung in Berlin, wird in diesem Jahr im Zeichen der Pokémon stehen: Auf einem rund 400 Quadratmeter großen Stand präsentieren wir Euch vom 28. August bis 5. September die ganze Welt der Pokémon! Doch Ihr habt nicht nur die Gelegenheit, hier alles über diese faszinierenden Wesen zu erfahren – Ihr könnt sie Euch auch schnappen, wenn Ihr ein ganz klein wenig Glück habt! Stündlich laden wir Euch zu Gewinnspielen ein, bei denen Ihr die Gelegenheit erhaltet, Eure ersten eigenen Pokémon zu fangen!

Absolutes Highlight am **Pokémon-Messestand** ist aber mit Sicherheit die Live-Premiere der erfolgreichsten TV-Zeichentrickserie aller Zeiten: Pokémon flimmert auf der IFA erstmals in deutscher Synchronisation über die Fernsehschirme!

Dort könnt Ihr heute bereits sehen, was Euch morgen im Fernsehen fesseln wird!

Die Pokémon erobern Europa

Fangt sie, trainiert sie, kämpft mit ihnen, tauscht sie und werdet auf diese Weise der weltbeste Pokémon-Trainer: Ab 8. Oktober diesen Jahres könnt Ihr endlich mit Eurem Game Boy in die unglaubliche Welt der 150 Pokémon eintauchen! Ab Herbst wird also das erfolgreichste Game Boy-Spiel aller Zeiten auch in ganz Europa zeitgleich veröffentlicht – die **Pokémon-Mania** greift europaweit um sich! Ob ihr die Blaue Edition spielt, oder lieber der Roten Edition den Vorzug gebt, bleibt Euch überlassen – die Aufgabe, die Ihr übernehmt, ist in jedem Fall eine echte Herausforderung für alle angehenden Pokémon-Trainer. Ihr begebt Euch mit Eurem ersten Pokémon auf die Suche nach weiteren, insgesamt 150 Pokémon. Ihr müßt sie fangen und trainieren, müßt sie kämpfen lassen und ihre Entwicklung ermöglichen. Erst dann seid auch Ihr auf dem besten Weg, zum Meister-Trainer zu werden. Ab 8. Oktober heißt es also: Schnappt sie Euch alle!

Die TV-Sensation...



...erreicht endlich auch Deutschland und Europa: Pokémon kommt ins Fernsehen! Die **erfolgreichste TV-Zeichentrickserie**, die je in Japan und den USA lief, wird ab dem 1. September auch über die deutschsprachigen Fernsehschirme flimmern!

Mit der Erfolgs-Serie, die täglich von Montag bis Freitag jeweils um 14:30 auf RTL II ausgestrahlt wird, habt Ihr jeden Tag die Gelegenheit, zusammen mit Ash, Misty und Pikachu auf die Jagd nach den Pokémon zu gehen und sie in ihrem Kampf gegen das Team Rocket anzufeuern! (Pokémon wird im Rahmen eines täglichen Anime Triple Feature ausgestrahlt, und zwar zusammen mit Sailor Moon und Dragonball Z!)

Sechsmal Pokémon zum Lesen...

Die Pokémon sind wirklich überall! Sie tummeln sich nicht allein in den beiden Versionen des Spiels (Rote und Blaue Edition) oder auf Eurem Fernsehschirm – nein, auch auf den Seiten einer speziellen, sechsteiligen Comic-Reihe geht Ihr mit Ash, Misty und Pikachu auf die Suche nach den Pokémon! Ab Ende August nämlich erscheint anläßlich der Veröffentlichung monatlich das offizielle **Pokémon-Comic** – insgesamt sechs Hefte voll mit Infos zum Spiel, einem knalligen Doppelposter sowie einer bunten, actiongeladenen Story!

So schnappt Ihr sie alle!

Ihr wollt der weltbeste Pokémon-Trainer werden, seid aber völlig verzweifelt, weil Ihr gerade in einer Stadt hängengeblieben seid und nicht mehr wißt, wie es weitergeht? Euch kann nicht nur, Euch wird geholfen! Mit dem offiziellen **Pokémon-Spieleberater** zur Roten und Blauen Edition bleibt Euch kein Geheimnis verschlossen, wird Euch kein Weg mehr versperrt sein, habt Ihr jede lebenswichtige Information in Händen! Der Aufstieg zum besten Trainer der Welt ist mit den exklusiven, offiziellen Infos kein Problem mehr! Im 112seitigen, vierfarbigen Spieleberater, der rechtzeitig mit der Veröffentlichung von Pokémon erscheint, findet Ihr alle Maps, unzählige Infos und jede Menge Tips für eine erfolgreiche Trainer-Karriere!



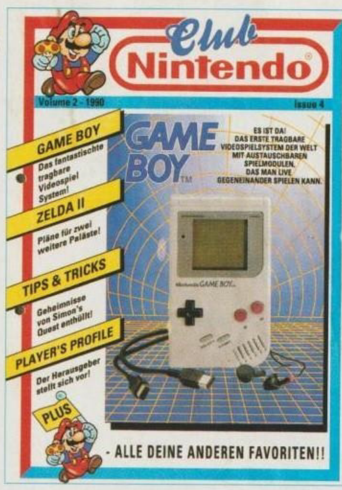
CLUB Nintendo
RETTET DIE ABOS!!
POWER ABO
6x MAGAZIN UND PRÄMIE
JETZT ALS POWER PRÄMIE
Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.
Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

FINAL STAGE

Damals...

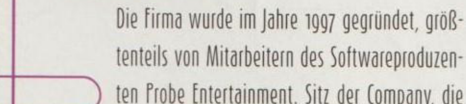
Die Geburt des Game Boy

Genau vor neun Jahren feierte der Game Boy in Deutschland seine Geburtsstunde. Club Nintendo berichtete exklusiv und stellte die ersten Spiele für die tragbare Spielkonsole vor. Neben ausführlichen Game-Features zu Tetris und Super Mario Land wurden Solar Striker, Golf, Tennis, Quix und Alleyway vorgestellt. Doch auch das NES kam nicht zu kurz: Für das Spiel Zelda II – The Adventure Of Link wurden die Paläste 3 und 4 vorgestellt, um endlich Licht in das Dunkel der Kerker zu bringen. Zudem gab es unter anderem Tips und Tricks zu Simon's Quest, Cobra Triangle, Wizards & Warriors sowie zum Kultklassiker Kid Icarus. Sehr beliebt waren die High Score-Tabellen, in denen sich Spieler aus ganz Europa mit ihren Bestleistungen messen konnten. Abgerundet wurde das Heft durch eine umfangreiche Leserbriefrubrik, in der alle Fragen der Kids beantwortet wurden.



WHO IS WHO? WIR STELLEN VOR





CAMERON SHEPPARD

Managing Director und Firmengründer von Crawfish

Die Firma wurde im Jahre 1997 gegründet, größtenteils von Mitarbeitern des Softwareproduzenten Probe Entertainment. Sitz der Company, die sich auf Game Boy Color-Spiele spezialisiert hat, ist der Londoner Vorort Croydon.

Wichtigste Projekte
(alle Game Boy Color):
Die Biene Maja und ihre Freunde
Bust-a-Move 2/3/4
WWF Warzone
WWF Attitude
Rainbow Six (in Arbeit)

CLUB NINTENDO OUTLOOK

im nächsten Heft...

Starcraft
Ein weiterer PC-Klassiker feiert sein Debüt auf dem Nintendo64! Laßt Euch entführen in eine ferne Galaxie und kämpft gegen den Abschaum des Universums...

Mario Golf
Mario und seine Freunde laden ein zum großen Golf-Turnier. Mit von der Partie sind unter anderem Yoshi, Wario, Donkey Kong und Prinzessin Toadstool!

Jet Force Gemini
Exklusivstory zum neuen Cyber-Adventure-Hammer von Rare. Wir präsentieren die Non Stop-Action als Spiel des Monats. Let the Space Hunt begin!



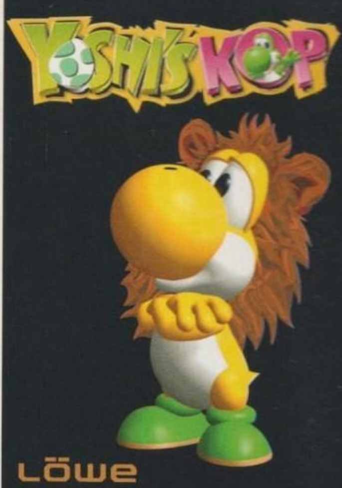








YOSHI'S KOP



LÖWE
(23.07. - 23.08.)

Mit der ruhigen Sicherheit seines Genies ist dem Löwen kein Hindernis zu hoch und kein Ziel zu weit, doch wehe, wenn er scheitert, dann droht Explosion! Der leidenschaftliche und großzügige Löwe begeistert sich für Rollenspiele und Action Adventures, aber auch Actionspiele wie Blast Corps. Manchmal darf's auch ein bißchen härter zugehen, Spiele für den Nahkampf wie z. B. Streetfighter oder WCW vs. nWo dienen ihm zum abreagieren, denn Löwen neigen gerne dazu, gegen die Ungerechtigkeiten auf dieser Welt anzukämpfen.



JUNGFRAU
(24.08. - 23.09.)

Jungfrau-Menschen sind vielseitig interessiert, haben eine gesunde Mischung aus Skepsis gepaart mit einer Sensibilität für das Irrationale. Darüber hinaus gehen sie gerne den Dingen auf den Grund. Im Alltag sehr erfinderisch und scharfsinnig, kann es doch nervig sein, ständig von ihnen kritisiert zu werden. Spiele, bei denen sie ihre Ordnungsliebe ausleben können, wie z.B. Tetris oder Yoshi's Cookie, stehen ganz oben auf der Hitliste. Jungfrauen überlassen nichts dem Zufall, alles wird minutiös geplant, so auch der Einkauf neuer Spiele!



FÜHLE DIE MACHT!

FEELING WIE IM KINO IN DEM DRAMATISCHEN RENNEN UM DAS SCHICKSAL DES UNIVERSUMS. SO SCHNELL, SO RASANT, SO ECHT, DASS MAN SICH KAUM TRAUT OHNE HELM ZU SPIELEN.

DAS SPIEL: MEHR ALS 950 KM/H NUR WENIGE METER ÜBER DEM BODEN IN 64 MBIT QUALITÄT.






DAS LIMITED EDITION SET:

NINTENDO 64 KONSOLE , CONTROLLER UND STAR WARS EPISODE I RACER









FEEL EVERYTHING